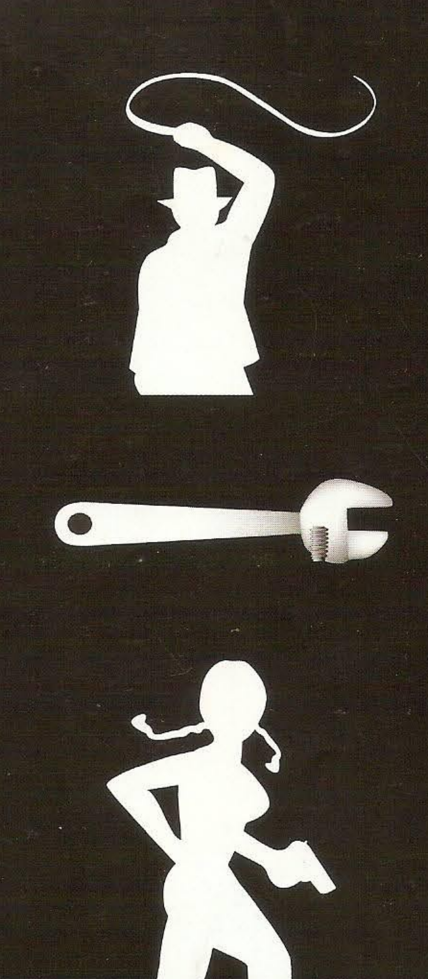

GAME BOY
GB POCKET
GBC
GB ADVANCE
Nº 5 ESPECIAL
64
GAME BOY
475 Ptas
2,85 €
GUÍA TOTAL
SUPER MARIO BROS DX
Gift
¡GANA PREMIOS FANTÁSTICOS CON EL HÉROE DEFINITIVO!
POKÉMON
TODO SOBRE PINBALL, ORO Y PLATA Y AMARILLO
27 JUEGOS ANALIZADOS
POKéMON PINBALL · POKéMON AMARILLO · PERFECT DARK · METAL GEAR SOLID
WARIOLAND 3 · AUSTIN POWERS · DRIVER · WACKY RACES · PUCHI CARAT · ¡Y MUCHÍSIMOS MÁS!
8 414090 222785
00005

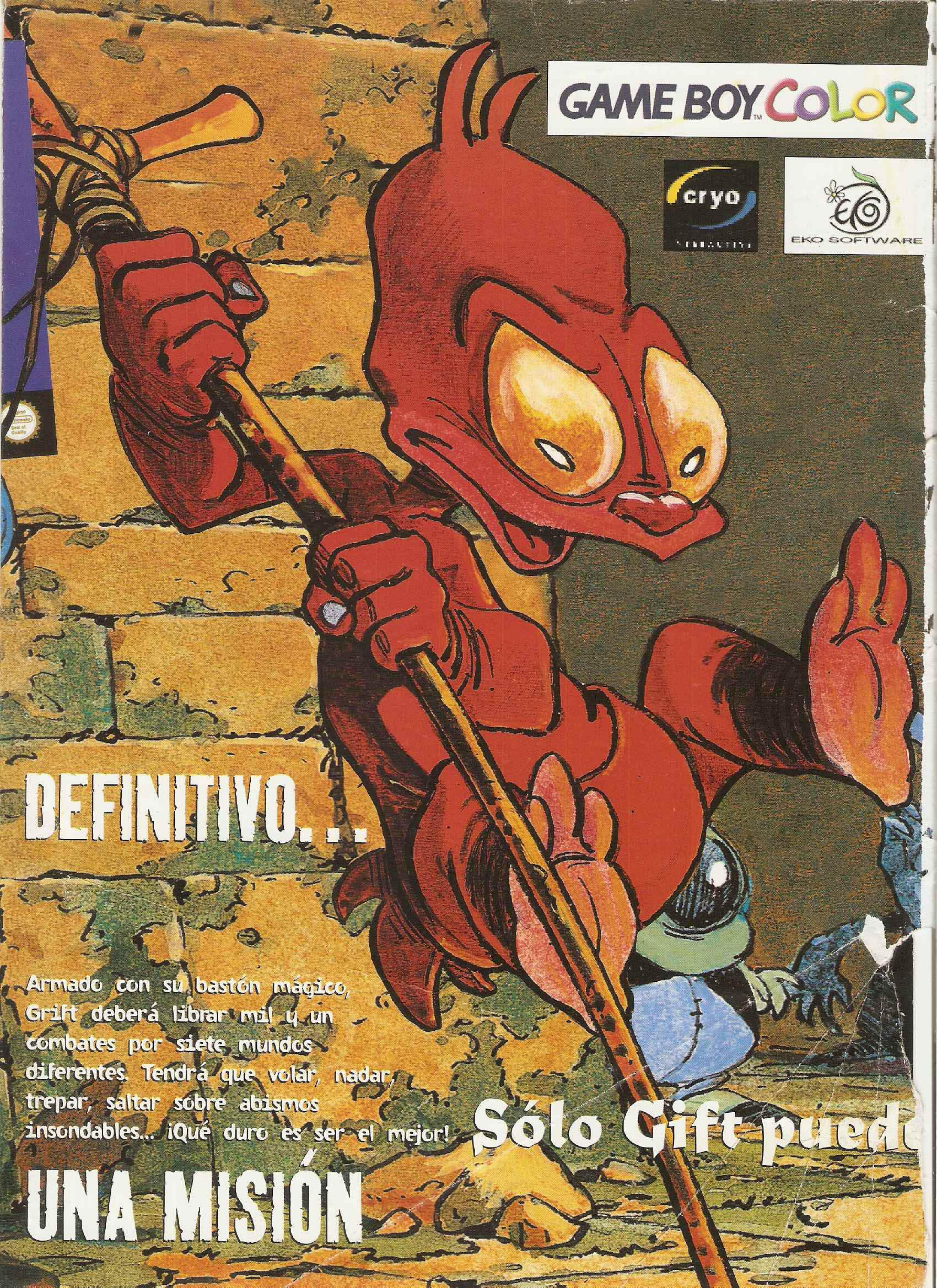
Ni Indiana

Ni Mario

Ni Lara



Je, je, je, nadie ha podido



GAME BOY COLOR
cryo
EKO SOFTWARE
DEFINITIVO...
Armado con su bastón mágico, Grift deberá librar mil y un combates por siete mundos diferentes. Tendrá que volar, nadar, trepar, saltar sobre abismos insondables... ¡Qué duro es ser el mejor!
UNA MISIÓN
Sólo Gift pued


En un laboratorio del mítico Valle de los Juegos, se está ultimando el videojuego definitivo. En el corazón del programa, la princesa Lolita Globo aguarda a su salvador, sumida en un profundísimo sueño por las maléficas artes de la Sombra del Caballero Negro de las Oscuras Profundidades. Sus creadores han enviado a legendarios héroes y villanos a su rescate, pero ninguno ha logrado atravesar los siete mundos -plagados de peligros y disparatadas referencias a famosos juegos y películas- que separan a Lolita de su ansiado despertar...
rescatar a la princesa Lolita



Especial No. 5 30 de noviembre
2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: m64@esdecir.com

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Lluis Siñol y Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Alex Guardiet, Jaume Muñoz,
Pepi Martí, Joan Josep Mussarra

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Dòmenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Alfredo López
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-16444-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores





MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

SUMARIO

SECCIONES

NOTICIAS ADVANCE 5

Conoce todos los detalles de la nueva generación de consolas de bolsillo

A PRUEBA DE TRUCOS 54

Trucos a discreción para una plétora de juegos. Ni David Copperfield se sabe tantas artimañas...

EL CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK 56

Si crees que tus problemas videojueguiles no tienen solución, acude a nuestro especialista.

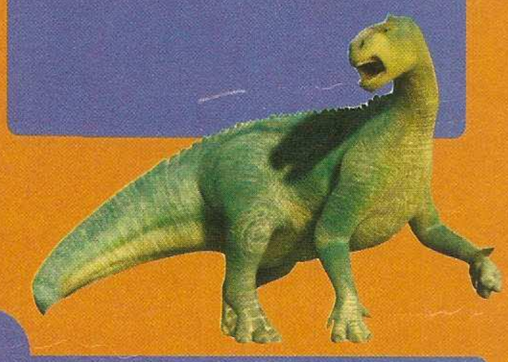
SUPER MARIO BROS DELUXE: LA GUÍA 58

Todos los mundos, modos, enemigos, trucos... Todo sobre la aventura más alucinante del fontanero más querido de tu Game Boy.



PREVIEWS

Dinosaur	6
Mario Tennis	6
DK Country	6
Venganza Marciana	8
The Road to El Dorado	8
Supercross Freestyle	8
Inspector Gadget	8
Lucky Luke	10
Aladdin	10
Playmobil: Laura	10
Donald Duck	12
Pokémon Trading Cards	12
Batman of the Future	12
Winnie the Pooh	12
El libro de la selva	13
Las aventuras de los Pitufos	13
F1 Racing Championship	13
Pokémon. Oro y plata	13



REVIEWS

Pokémon Pinball	16
Pokémon Amarillo	18
Wario Land 3	20
Perfect Dark	22
Croc	24
Titus the Fox	25
Hype: the time quest	26
Asterix: en busca de Idefix	27
Metal Gear Solid	28
Puchi Carat	30
Konami GB Collection Vol. 4	31
Toonsylvania	32
Tintin: prisioneros del sol	33
Driver	34
Pro Pool	36
Wetrix	37
Turok 3	38
Tomb Raider	40
Barça Manager 2000	42
Martian Alert	45
Austin Powers	46
Wacky Races	47
Bugs Bunny Crazy Castle	48
Rainbow Six	49
Top Gear Rally 2	50
Carl Lewis	51
Magical Drop	52



CONCURSO GIFT p.14

Descubre las aventuras de este fantástico personaje y participa en el sorteo de 15 cartuchos de Gift.

NOTICIAS ADVANCE



GRAN AVANCE

"¿Cuánto costará la GBA? ¿Cuándo podré tenerla? ¿Dónde podré comprar una?" Seguro que éstas son tres de las preguntas que pasan por tu cabeza con más frecuencia a lo largo del día, todo debido a la fabulosa presentación que Nintendo hizo de su nueva consola de bolsillo en el pasado Spaceworld que tuvo lugar en agosto. ¿Cómo? ¿No sabes de qué te estamos hablando? No te preocupes, que enseguida te ponemos al día. La GBC ya tiene sustituta. Se trata de la fabulosa Advance y es 16 veces más potente que su predecesora. Esta capacidad le permitirá reproducir juegos del tamaño del *Zelda: Ocarina of Time* para N64, algo muy, pero que muy espectacular.La Advance funcionará con dos pilas desechables AA o con baterías recargables. Y lo mejor de todo es que será compatible 100% con tus juegos para tu Game Boy actual, de forma que podrás seguir disfrutando de ellos.. La cosa no podría pintar mejor, ¿eh? Bueno, ahora sólo hay que esperar hasta julio del próximo año, más o menos, para que todas estas maravillas estén al alcance de nuestras manos. Tampoco falta tanto (¿o sí?).

CÓMO LUCE LA ADVANCE

Bonita, ¿verdad? El antiguo formato vertical ha dejado paso a la horizontalidad al estilo de la Neo Geo Pocket *(Requiescat In Pace)* para lograr una mayor comodidad en el manejo de los controles. Su tamaño es de 144,5mm de ancho por 82mm de alto y su peso es muy similar al de la GBC. Otra de las grandes diferencias es la inclusión de dos botones más y las mejoras en los aspectos visuales y de sonido, las cuales le permitirán reproducir imágenes y efectos a un nivel muy similar al de la N64. En conjunto, una maravilla.

BOTONES LATERALES

Nintendo inventó los botones laterales con la SNES y ahora han sido incorporados a la GB. Su función será la misma que en la N64, y en *Mario Kart*, por ejemplo, servirán *para disparar.*

PUERTO DE ENLACE

El nuevo cable de enlace de la GBA incorporará una pequeña cajetilla que permitirá que, a la conexión entre dos consolas, se puedan añadir dos jugadores más.

PUERTO DE INFRARROJOS

La GBA mantiene el puerto de infrarrojos de la GBC, por lo que será posible el intercambio de información sin necesidad del cable de enlace.

COMPATIBLE CON GAMECUBE

Un cable de enlace especial permitirá a la GBA conectarse a la Gamecube, lo que posibilitará no sólo el intercambio de datos, sino convertir la portátil en un mando de la consola de 128 bits, con información en pantalla independiente para cada jugador.

D-PAD

Fue una innovación de Nintendo que actualmente se ha convertido en el estándar en la industria de los videojuegos.

PANTALLA LCD

La pantalla es más grande que la de GBC (61mm de ancho por 40mm de alto) y tiene un formato más ancho, similar al de las pantallas de cine. Esto le permite reproducir unos gráficos más grandes, con colores más brillantes y fondos con mayor profundidad de campo.

BOTONES

Los dos botones de acción funcionarán igual que ahora en GBC.

LOS JUEGOS

Este artilugio, aunque parezca cualquier cosa menos una consola portátil, es una Game Boy Advance. Bueno, más o menos. Se trata de un kit de desarrollo para Game Boy Advance y es lo que utilizan los desarrolladores para crear los juegos.

Por el momento, ya se conocen varios títulos en desarrollo, algunos de los cuales fueron presentados en el Spaceworld. Entre las estrellas se encontraban *Mario Kart Advance*, más cerca de su versión para N64 que para SNES, o *Napoleón*, un juego de estrategia a tiempo real con una pinta fabulosa. Durante los próximos meses la GBA dará mucho de qué hablar y nosotros estaremos allí para enterarnos de todo y poder contártelo. Síguenos la pista...



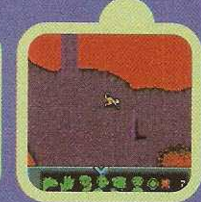


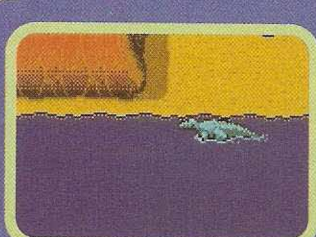
Mario Kart, Napoleón y Wai Wai Racing, tres maravillas que pronto podremos disfrutar en nuestra Advance.



¡ESTÁN AL CAER!









En la parte inferior tienes los seis personajes que puedes seleccionar.

EN CAMINO...

DINOSAUR

> DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: UBI SOFT

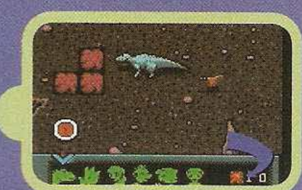
Desde que a Crichton y a Spielberg se les ocurrió que, se podía hacer resucitar a los dinosaurios, no han parado de aparecer lagartos gigantes por todas partes.

Aprovechando el filón, Disney lanzará a finales de año un film de animación protagonizado por estos seres.

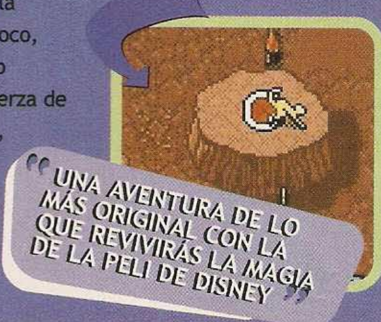
El resultado es una aventura en la que seis especies diferentes de dinosaurios recorren los desolados y volcánicos paisajes de la Era Terciaria en busca de un lugar en el que establecerse. No faltarán, por supuesto, las adversidades en forma de depredadores mayores y condiciones climáticas desfavorables.

Uno de los grandes atractivos que tendrá el juego y que lo diferenciará de otros plataformas para GB es el hecho de que cuentas con seis personajes principales que puedes ir alternando. Cada dinosaurio tiene una habilidad concreta y es tu misión saber cuál es el más adecuado para cada terreno, peligro o problema que se les plantea. Dicha habilidad funciona mediante un "sistema de puntos" que hace que sus destrezas particulares progresen durante el juego.

Por el momento, el título se presenta como una fiel réplica a la película, si bien en el aspecto gráfico la Game Boy flojea un poco, pues los personajes no acaban de tener la fuerza de los originales. Aun así, Dinosaur puede convertirse en un juego más grande que el estómago de un T-Rex.



Aladar es el prota de la peli y el personaje que llevarás al principio del juego.



"UNA AVENTURA DE LO MÁS ORIGINAL CON LA QUE REVIVIRÁS LA MAGIA DE LA PELI DE DISNEY"

EN CAMINO...

MARIO TENNIS

> DISPONIBLE: 2001 DE: NINTENDO/CAMELOT

"SERÍA UNA SORPRESA QUE ESTE TÍTULO NO ACABASE SIENDO UN CLÁSICO DE BOLSILLO"

Ahora que el título de N64 bajo el mismo nombre está a punto para su lanzamiento, Nintendo se ha puesto a trabajar en su versión portátil.

La intención es crear otro exitoso tándem N64/GB como en su momento creó con *Mario Golf*. Para ello ha recurrido a los mismos desarrolladores (Camelot). Por el momento, el juego para GBC no tiene nada que envidiarle a su hermano mayor: funciona de forma similar y tiene unos gráficos excelentes. Además, cuenta con el añadido de un modo RPG y con personajes secretos que podrás descargar en la N64 mediante el Transfer Pak. Sigue de cerca este título, porque tiene los alicientes para convertirse en uno de los mejores juegos deportivos para GB.

En el juego encontrarás personajes famosos como Mario y algunos principiantes desconocidos.





Llegó la "barrilmanía". La familia Kong vuelve al completo.



EN CAMINO...

DONKEY KONG COUNTRY

> DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: NINTENDO/RARE

El Donkey Kong Country para SNES fue todo un éxito: presentó a todo el mundo un nuevo aspecto para nuestro mono favorito. Donkey perdió su chaleco marca de la casa y su pelo naranja, y fue sustituido por un excelente trabajo de diseño de Rare.

"ESTE JUEGO SERÁ UN NUEVO CLÁSICO DE LOS CHICOS DE RARE. SEGURO"

Este cartucho supuso también el debut del resto de familiares Kong. En la SNES pudiste jugar con la atlética Diddy, cambiar de personaje con una simple pulsación del botón Select y montar sobre lomos de Rambi y Enguarde, los amigos de DK. Lo que hemos visto hasta ahora de la versión GB es exactamente igual que la original y eso son noticias excelentes. Rare ha realizado un fabuloso trabajo en un cartucho de GB.

ESTRELLAS DE BOLSILLO

infogrames



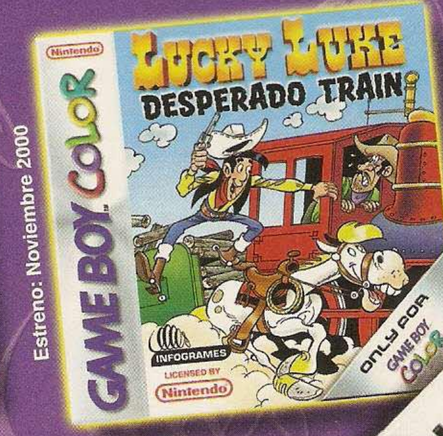


...Y MUY PRONTO

Estreno: Noviembre 2000



Estreno: Noviembre 2000



ONLY FOR GAME BOY COLOR

Distribuido por:









¡ESTÁN AL CAER!



K9 vuelve a acompañar a Marvin El Marciano en sus malévolas correrías.

EN CAMINO...

VENGANZA MARCIANA!



DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: 1 TO 2/INFOGRAMES

Pobre Marvin! A su regreso a Marte, derrotado por *Bugs Bunny* y compañía en *Alerta Marciana*, contempla por televisión cómo los Looney Tunes ridiculizan su último intento de conquistar la Tierra en una película de serie B. Humillado y sediento de venganza, decide volver al planeta azul... Ésta es la excusa argumental para un cartucho que repite la fórmula de jugar, coleccionar e intercambiar personajes que le dio tan buen resultado a *Alerta Marciana*. Una vez más, aventura, RPG, acción y plataformas se combinan en la exploración de mundos inmensos y llenos de color. El juego es totalmente compatible con la anterior entrega, de la que pueden extraerse personajes y objetos vía cable link o infrarrojos.



El Correcaminos vuelve por sus fueros en esta fantástica aventura sólo para GBC.

"EL JUEGO ES TOTALMENTE COMPATIBLE CON LA ANTERIOR ENTREGA"





EN CAMINO...

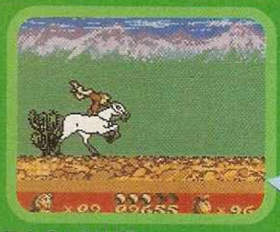
INSPECTOR GADGET



DISPONIBLE: OTOÑO DE: UBI SOFT/LIGHT AND SHADOW

A lo mejor eres demasiado joven para recordar la serie de dibujos animados de los 80 que inspira este cartucho de aventuras. Mientras perseguía a un delincuente, el policía John Brown resbaló con una piel de plátano, quedando gravemente herido. El cirujano que le salvó la vida le implantó un sinfín de dispositivos que lo convirtieron en el inspector Gadget, una mezcla entre Robocop y el inspector Clouseau de La Pantera Rosa. En la adaptación de esta historia para la GBC, tú encarnas al inspector, y tu misión es desbaratar los planes del doctor Claw y sus secuaces en cinco mundos -de cuatro niveles cada uno-, donde no faltarán los obstáculos y las plataformas. Piernas con muelles, patines, sombrero con martillo... Contarás con estos y muchos otros artilugios para salir airoso de las situaciones más peliagudas.

"PIERNAS CON MUELLES, PATINES, SOMBRERO, CON MARTILLO..."







¿De qué color es el caballo blanco de Santiago?

EN CAMINO...

GOLD &GLORY: THE ROAD TO EL DORADO

DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: UBI SOFT/PLANET SOFTWARE

Tulio y Miguel son dos buscavidas que sobreviven simulando duelos en la España del siglo XV. De pronto, cae en sus manos el fragmento de un mapa que les llevará a vivir fantásticas aventuras -con escenarios como el galeón de unos conquistadores, la jungla o una ciudad maya- hasta su llegada a las puertas de El Dorado, la ciudad del oro. Jugando bien como Tulio o como Miguel, tienes que recoger monedas y piezas del mapa, al tiempo que te enfrentas a soldados españoles, piratas, pirañas hambrientas y los terribles guerreros jaguar a lo largo de 20 niveles de acción de plataformas. La animación es muy fluida y veloz, con fondos de una gran profundidad, y el juego conserva el humor de la película en que se basa.



"LA ANIMACIÓN ES MUY FLUIDA Y VELOZ, CON FONDOS DE UNA GRAN PROFUNDIDAD"





¡Qué bonito! Parece un anuncio de yogur desnatado. ¿Cómo habrá conseguido Leticia Sabater aparecer de animadora?



EN CAMINO...

SUPERCROSS FREESTYLE

DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: INFOGRAMES

Si te acabas de romper la pierna jugando a la charranca, la escayola ya no es excusa para dejar el motocross. Con *Supercross Freestyle* para GBC podrás llevar tu pasión al nivel profesional, pues el cartucho -arropado por la licencia de la Federación Internacional de Motociclismo y del Action Group- contiene 13 circuitos inspirados en auténticos estadios de motocross, amén de 24 circuitos al aire libre, con desiertos, bosques y montañas como telón de fondo. Podrás ejecutar toda clase de acrobacias mientras encarnas a figuras de la talla de Jeremy Mc Grath, David Vuillemin, Ricky Carmichael, Frédéric Bolley o Mickael Pichon, entre otros, y pilotarás 7 motocicletas con licencia oficial.

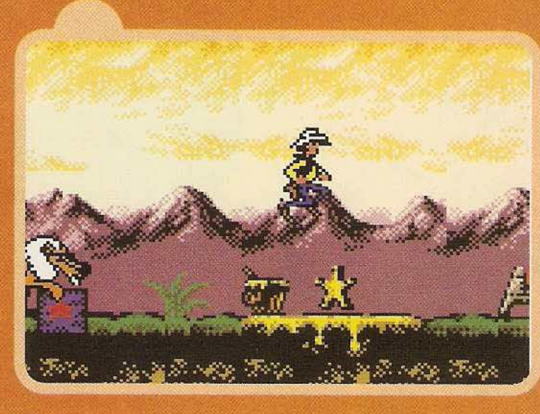
"EJECUTARÁS TODA CLASE DE ACROBACIAS MIENTRAS ENCARNAS A FIGURAS DE LA TALLA DE JEREMY MC GRATH"



¿PODRÁS CON TODO?
EL DORADO
RAYMAN
Carl Lewis
ATHLETICS 2000
INSPECTOR GADGET
Operation Madkactus
F1 Racing
PAPYRUS
Ubi Soft
GAME BOY COLOR
Nintendo
All Star Tennis 2000
SESAME STREET
ELMO IN GROUCHLAND
playmobil
interactive
HYPE
TOM AND JERRY
ROEDOR AL RESCATE
SPIROU
THE ROBOT INVASION
GAME BOY COLOR
ONLY FOR GAME BOY COLOR
Ubi Soft
www.ubisoft.es
GAME BOY COLOR







Aunque Lucky es muy tranquilo, no parará de correr en este juego.

EN CAMINO...

LUCKY LUKE DESPERADO TRAIN

> DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: INFOGRAMES

El cowboy más tranquilo del oeste tiene una nueva misión que cumplir. Una banda de forajidos ha secuestrado un tren y se está dedicando a saquear todos los pueblos de la zona. Lucky Luke deberá darles caza y evitar que lleven a cabo sus planes.

Infogrames recupera de nuevo a este héroe y nos presenta una nueva historia en la que los cómics y la serie de dibujos están representados con gran fidelidad. De esta forma, los inseparables amigos de Lucky, su caballo y su perro Rantamplán, hacen una aparición especial en el cartucho. Y cuando hablamos de especial nos referimos a que no sólo están presentes, sino que también son personajes jugables y deberás escoger entre uno de los tres para cada misión.

En total, el cartucho ofrece 15 niveles no lineales (con lo cual podrás saltar de un nivel a otro sin seguir un orden establecido) que te llevarán por 5 mundos diferentes. Para añadir más diversión se incluirán 5 minijuegos muy diversos y niveles extra en los que tendrás que luchar contra tus eternos rivales, los hermanos Dalton.



En este nivel extra has de dar captura a los hermanos Dalton con tu pistola.



"UNA EMOCIONANTE AVENTURA CARGADA DE IDEAS FRESCAS"

EN CAMINO...

ALADDIN

> DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: UBI SOFT

"UN PLATAFORMAS CLÁSICO BAJO EL SELLO DISNEY"

Si te gustó la película, ahora tienes la ocasión de protagonizarla tú mismo. Jafar, el malvado ayudante del sultán pretende hacerse a toda costa con la lámpara mágica, por lo que rapta a la princesa Jasmine. Aladdin, envuelto en todo este entuerto por accidente, decidirá correr el riesgo y aventurarse en esta difícil misión a lo largo de 8 mundos. Enseguida reconocerás el mercado de Agrabah, el desierto y el castillo del sultán. Armado con tu cimitarra y valiéndote de tu agilidad y de la ayuda que te brindarán la alfombra mágica y otros amigos, deberás devolver la paz a Agrabah y poder, así, casarte con la guapa princesa.

En el mercado te acechan peligros tan dispares como guardias, mercaderes y animales.





No dejes pasar a ningún personaje sin antes saber lo que ha de decirte.

EN CAMINO...

PLAYMOBIL: LAURA

> DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: UBI SOFT

De igual forma que hay lavabos y ropa para chicos y para chicas, también hay videojuegos para chicos y para chicas. O, al menos, ésa es la opinión que tiene Ubi Soft, pues ha lanzado dos juegos bajo licencia Playmobil: *Hype* (tienes la review más adelante) y *Laura*.

De entrada, la jugabilidad del cartucho no tiene nada de peculiar: se trata de una aventura en la que la protagonista, Laura, tiene que llevar a cabo cinco misiones con la intención de hacer recuperar a un diamante sus cinco colores perdidos. Para ello tendrá que resolver enigmas, buscar pistas y recibir ayuda. Sin embargo, se han incorporado elementos más propios de chicas..

"UN JUEGO DIRIGIDO, CASI EXCLUSIVAMENTE, A UN PÚBLICO FEMENINO"


SPIDER-MAN®
Descubre tu propio sentido arácnido con uno de los superhéroes más famoso de la historia.
www.activision.com
ACTIVISION
www.marvel.com
MARVEL
NEVERSOFT
VICARIOUSVISIONS
GAME BOY COLOR
NINTENDO64
PlayStation
DISTRIBUIDO POR
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70



Batman deberá esquivar muchos peligros.



EN CAMINO...

BATMAN: C.A.O.S IN GOTHAM

DISPONIBLE: DICIEMBRE **DE:** UBI SOFT

Kemco está ultimando el desarrollo de un beat 'em up protagonizado por el oscuro héroe de Gotham City. El juego se basa en la película de dibujos animados *Batman Of The Future: Return Of The Joker*, y tiene una ambientación futurista muy envolvente.
El argumento es fiel a la película, que saldrá en vídeo la primavera del 2001: Batman se enfrenta a toda suerte de criaturas que están sembrando el terror en Gotham City. A base de puñetazos, patadas y golpes, nuestro héroe pondrá en su sitio al Joker y sus secuaces.





El hombre murciélago propina una buena tunda a este enemigo.

"EL JUEGO TIENE UNA AMBIENTACIÓN FUTURISTA MUY ENVOLVENTE."







EN CAMINO...

POKéMON TRADING CARDS

DISPONIBLE: ENERO 2001 **DE:** NINTENDO

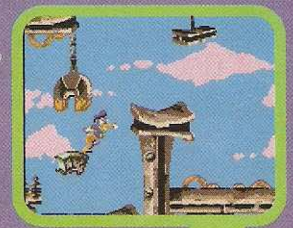
Si tu colección es demasiado valiosa como para jugártela a la ligera, he aquí la manera de introducirte en las complejas reglas de las cartas sin tener que manosear tu baraja hasta dejarla hecha un asco. El profesor Oak te ofrece un exhaustivo modo tutorial donde lo aprenderás todo, desde el intercambio a la evolución.
Si inviertes un poco de tiempo con este juego, no tardarás en familiarizarte con el sistema de combate. Es como una versión más envolvente de los combates normales, y te permite enlazar tu máquina a la de un amigo para duelos más contundentes. Incluso podrás replicar tu baraja predilecta para enfrentarla a la mejor del ordenador.

"INCLUSO PODRÁS REPLICAR TU BARAJA PREDILECTA"





¡Qué maravilla de bosque! Parece una foto del National Geographic



EN CAMINO...

PATO DONALD: QUACK ATTACK

DISPONIBLE: OCTUBRE **DE:** UBI SOFT

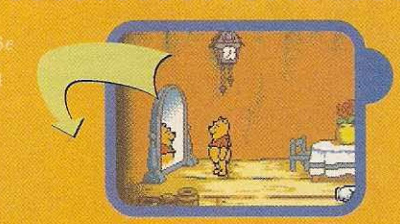
Ubi Soft nos propone un juego de plataformas clásico y trepidante, donde el pato Donald debe rescatar a Daisy, cautiva de Merlock, un pérfido mago. Al parecer, la novia de Donald, que es una famosa reportera, ha sido secuestrada mientras tomaba imágenes del Mundo Imaginario de Merlock.
La compañía editora se ha propuesto mantener en Quak Attack la frescura y naturalidad de los personajes Disney, un objetivo que deberá conseguir para compensar la escasa originalidad de la idea. Por otro lado, es muy probable que el juego incorpore la UbiKey, con la que se podrá acceder a niveles ocultos del juego.



"UN JUEGO DE PLATAFORMAS TREPIDANTE, DONDE EL PATO DONALD DEBE RESCATAR A DAISY"



Mmmm... Se me está abriendo el apetito.





EN CAMINO...

WINNIE THE POOH: AVENTURAS EN EL BOSQUE DE LOS 100 ACRES

DISPONIBLE: NOVIEMBRE **DE:** UBI SOFT

Winnie the Pooh... ¿No te parece entrañable? Pues ahora puedes sumarte a la aventura que protagoniza junto a todos sus amigos a través del Bosque de los 100 Acres. Hay más de 15 misiones y mini-juegos, en los que deberás poner a prueba tu pericia y desparpajo: tendrás que pescar con Pooh, saltar con Tigger, buscar miel, recolectar bellotas y mil cosas más. Acción a tope, sin derramar una gota de sangre: un juego ejemplar.



"PON A PRUEBA TU PERICIA Y DESPARPAJO"



Pikachu aparece en esta nueva entrega en algunas animaciones.

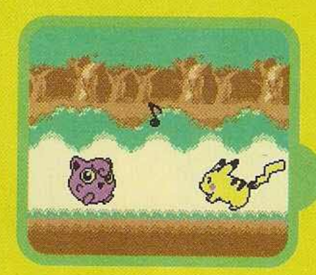
EN CAMINO...

POKéMON ORO Y PLATA

DISPONIBLE: 2001 DE: NINTENDO

Si por algo tuviésemos que apostar la semanada que nos da nuestra abuelita sería, sin ningún tipo de duda, por que este juego arrasará. *Oro y Plata* son las primeras secuelas, propiamente dichas, de *Rojo y Azul*, y para cuando lleguen a nuestro país, Nintendo espera haber vendido ya unas diez millones de copias en Estados Unidos.

Todo en el juego ha sido mejorado, desde los gráficos hasta el sistema de combate. El mapa es ahora cuatro veces mayor y te encontrarás con 100 nuevas especies. Se incluyen también nuevas clases de monstruos, como los nocturnos, que sólo pueden capturarse durante la noche. Un reloj interno es el que provoca estos cambios día/noche y los gráficos son tan detallados que hasta puedes ver luz en las casas cuando sale la luna. ¡Y no te olvides de tu nuevo Pokédex!



El monstruo del lago Ness es uno de los nuevos Pokémon de Oro y Plata.

“HAY POCAS COSAS DE LAS QUE ESTEMOS TAN SEGUROS COMO DE QUE ESTE JUEGO ARRASARÁ”





EN CAMINO...

EL LIBRO DE LA SELVA

DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: UBI SOFT

Otro juego de Ubi Soft bajo licencia Disney que, al igual que *Aladdin*, recupera el guión de la película y lo convierte en videojuego. Lo más probable es que ya conozcas la historia de Mowgli, un bebé que, tras perderse en la selva, es criado por un grupo de monos pero, que cuando crece, decide ir en busca de sus auténticas raíces, los humanos.

Ésa será tu misión: llevar a Mowgli a la ciudad. Pero el camino no será fácil y, como en la película, abundarán los enemigos. Por suerte, no te faltarán compañeros y todos los personajes del film aparecen para darte consejos en algún momento u otro de tu recorrido por los cinco mundos. La ley de la selva es dura y necesitarás aprender movimientos especiales y técnicas de supervivencia para llegar sano y salvo a tu destino.

“DESCUBRE LO SALVAJE Y DIVERTIDA QUE PUEDE SER LA SELVA”



¡Uy, un pitufo naranja! Seguramente, estará enfermo.



EN CAMINO...

LAS AVENTURAS DE LOS PITUFOS



DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: INFOGRAMES

Después de haber jugado tantos juegos para GB, cuesta imaginar que puedan haber juegos verdaderamente novedosos. Hemos tenido en nuestras manos un cartucho de prueba de las próximas *Aventuras de los Pitufos* y casi no lo podíamos creer. Los personajes parecen realmente seres ágiles y diminutos, que saltan con facilidad y se mueven muy suavemente; y los escenarios ayudan aún más a crear la sensación de ser una pequeña persona azul buscando aventuras y corriendo riesgos en el bosque.

Hay montones de personajes con los cuales hablar, montones de casas donde entrar, y los movimientos parecen en 3D, por lo que el juego es casi como la serie de la tele. Ya te contaremos más cosas cuando tengamos nuevo material.



“AUNQUE SUS PROTAS SON DIMINUTOS, EL JUEGO SERÁ INMENSO”



Con la señal de salida empieza uno de las carreras más emocionantes para Game Boy.



EN CAMINO...

F1 RACING CHAMPIONSHIP

DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: UBI SOFT/VIDEO SYSTEM

Tras el excelente *Suzuki Alstare*, un juego de motos que transmitía a la perfección la sensación de conducir vertiginosamente a la vez que te permitía un exhaustivo control de tu vehículo, Ubi Soft vuelve a aventurarse en el mundo del motor.

Y, como en el cartucho citado anteriormente, vuelve a dar en el clavo. *F1 Racing Championship* es un título completísimo que ofrece dos modalidades de juego. Por un lado, un modo arcade muy dinámico y, por el otro, un simulador con un montón de opciones, ambos caracterizados por un control muy suave. La perspectiva es desde la cabina de control y en todo momento puedes conocer tanto tu evolución como la de tus contrincantes, gracias al espejo retrovisor. *F1 Racing* será el entretenimiento perfecto para aquellos que de mayores quieren ser pilotos.





“UN TÍTULO MUY VELOZ Y CON UN CONTROL EXQUISITO”



CONCURSO

GIFT Y LOS SIETE ENANITOS CAPITALES

Gift tiene una durísima misión por delante: triunfar donde otros han fracasado. Esta hercúlea tarea consiste en rescatar a la hermosa princesa Lolita Globo. Para ello, no obstante, necesita la ayuda de siete enanitos que, "silbando al trabajar", la puedan despertar. Gift ya ha hecho gran parte del camino. Ha dado con seis de los siete enanitos y ha descubierto que cada uno de ellos representa uno de los siete pecados capitales. Pero ahora necesita tu auxilio, pues es tan despistado que ha olvidado qué pecado corresponde a cada enanito, de tal modo que no puede saber cuál es el que le falta. ¿Quieres ayudarle?

Nosotros, de momento, empezaremos ayudándote a ti con este listado que incluye los seis pecados capitales representados por los enanitos que aparecen en la imagen. El séptimo corre de tu cuenta:

LUJURIA AVARICIA GULA ORGULLO PEREZA IRA

Asigna a cada enanito el pecado capital que le corresponde y dinos, además, cuál es el pecado capital ausente. Socorre a Gift y participa en el sorteo de:

¡15 CARTUCHOS DE GIFT PARA GBC!



BASES DEL CONCURSO

1. Puede participar en este concurso cualquier lector que no tenga vinculación directa o indirecta con los trabajadores o colaboradores de esta editoria.
2. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones antes del día 10 de enero de 2001.
3. El sorteo se celebrará el día 15 de enero de 2001.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en este concurso supone la aceptación de las normas anteriores.

Cupón de respuesta:

NOMBRE Y APELLIDOS: ....

....

DIRECCIÓN: ....

LOCALIDAD: ....

PROVINCIA: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

TELÉFONO: ....

CONCURSO GIFT
GAME BOY
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20, 08022 BARCELONA

¿QUÉ PECADO CORRESPONDE A CADA ENANITO?

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....

¿CUÁL ES EL PECADO CAPITAL QUE FALTA?

....

....

5

6

PRECIO: 5.995 PTAS.
DE: NINTENDO
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
INFO: COLOR/B&N RUMBLE PAK



Pikachu está sentado en un lateral del tablero. Mantenlo cargado con electricidad y te devolverá la bola cuando caiga por el conducto que él vigila.

EL POKÉDEX

El objetivo de *Pokémon Pinball*, aparte de conseguir puntuaciones muy altas, es llenar tu Pokédex con 151 monstruos. Están todos aquí, hasta Mew, y nos encantaría saber qué pasa cuando finalmente lo completas.



POKéMON PINBALL!

DE PIKACHU A CHARMANDER, Y TIRO PORQUE REBOTA.



No te pierdas el tablero de Diglett. Si no entras rápido en el agujero, se desvanece.



El rumble pak incorporado se activa cada vez que la bola golpea un rebotador o un objeto similar.

Por fin está aquí. Que hayamos tenido que esperar 18 meses para tener nuestra versión de uno de nuestros títulos preferidos de Game Boy es bastante triste, pero finalmente ha llegado, al país que siempre recibe los lanzamientos más tarde que el resto, *Pokémon Pinball*.

Tras ver la versión japonesa (hace mucho tiempo) nos quedamos muy impresionados. Es, probablemente, el mejor videojuego basado en las máquinas del millón que puedas comprar, y el hecho de que todo el juego esté impregnado del mundo Pokémon hace que sea mucho más que una mera revisión de *Kirby's Pinball Land*.

El objetivo del juego es atrapar Pokémon, a los que puedes hacer aparecer delante de los "flipers" una vez le has dado a la secuencia de objetivos adecuada. Entonces todo lo que tienes que hacer es golpearle al monstruo tres veces, iluminando las letras CO-GE-LO! y meterlo en tu Pokéball. Una vez has capturado a una criatura, puedes hacer que evolucione si completas otra secuencia más difícil,

CONSEJO

Ilumina las letras C-A-V-E haciendo pasar la bola por los conductos apropiados y se abrirá un agujero de máquina tragaperras con la que conseguirás puntos extra. Sin embargo, si no entras a la primera de cambio, sino que iluminas C-A-V-E de nuevo antes de entrar, recibirás mejores premios.



MUTA Y SOBREVIVE

Algunos Pokémon no pueden ser atrapados en el modo de captura. Tienes que hacer evolucionar los monstruos básicos que tengas en tu colección.



Haz pasar la bola tres veces por una de las rampas y hazla entrar en el agujero de Evo (detrás de Ditto en el tablero rojo y en la boca de Slowpoke en el azul).



Si escoges jugar en el modo Evo usando un monstruo con una estrella al lado del nombre (uno que no puede evolucionar) puedes obtener una gran puntuación extra.



Golpea los objetivos señalados por flechas y haz pasar la bola por una de las rampas para obtener los iconos EX. Si está iluminado guarda, deja caer la bola por el medio.



Consigue tres iconos EX y la evolución ya casi estará. Lo único que te quedará por hacer ahora es meter la bola en el agujero y tendrás una nueva adición a tu Pokédex, además de un montón de puntos.



LOS TABLEROS

Los dos tableros tienen las mismas reglas básicas, pero cada una de ella tiene sus propios monstruos y un nivel de dificultad diferente.

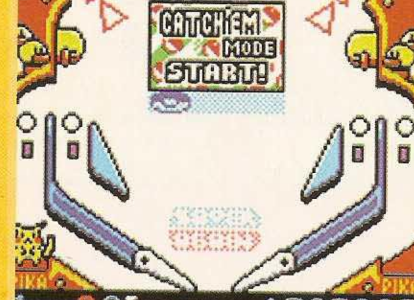


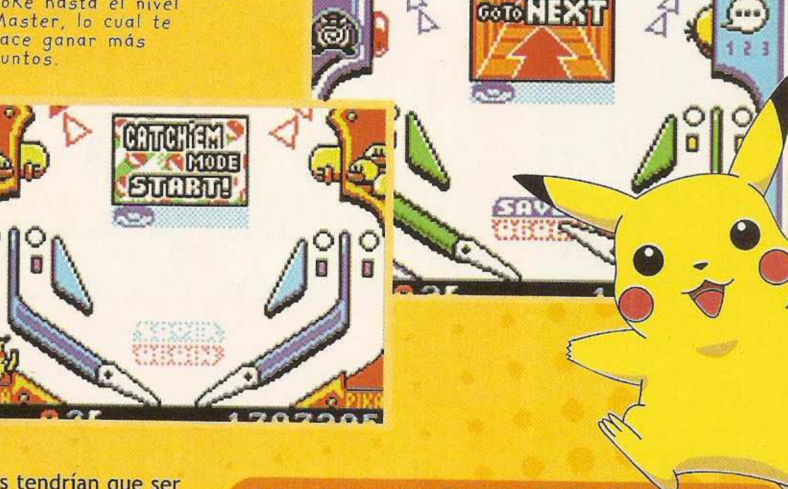
TABLERO ROJO
Es el más desafiante, ya que puede ser difícil meter la bola en el agujero Bellsprout para empezar el modo de captura. Las casillas de arriba de los rebotadores Voltorb algunas veces se bloquean también.



TABLERO AZUL
Aquí las cosas son más fáciles. Hay sólo dos rampas por donde pasar y una flecha magnética en el centro del tablero absorbe la bola al agujero de captura de Cloyster o de Slowpoke.

Cuando iluminas las luces de los tres conductos encima de los rebotadores la bola pasa del modelo básico Poké hasta el nivel Master, lo cual te hace ganar más puntos.





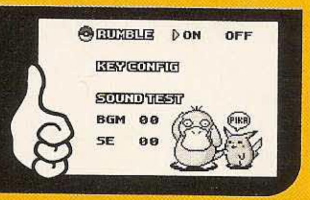
o puedes tratar de capturar algo un poco más inusual. Como en los juegos normales de Pokémon, algunos monstruos son más raros que otros, y seguramente habrás capturado cien Pidgeys y Ekans antes de ver a los primeros Snorlax o Porygon.

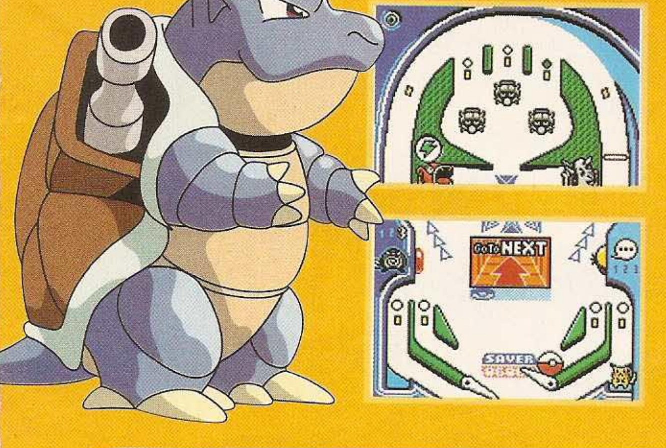
Los dos tableros son compactos y están diseñados impecablemente, con sólo dos pantallas cada una. En lugar de desplazarse para arriba siguiendo el movimiento de la bola, la pantalla cambia a la otra mitad cuando la bola se acerca al punto medio - seguramente para evitar que la imagen se vea borrosa en las Game Boy monocromas. Los objetivos y las rampas están situados de forma que es posible lanzar la bola en la dirección que quieras y darle a los sitios adecuados sin tener que confiar en la suerte demasiado a menudo. Siempre y cuando estés en forma, claro. Como en una máquina del millón real, cada partida tiene esos momentos en los que la bola no para de rebotar cerca de la parte inferior de la pantalla, con muchas posibilidades de irse directamente fuera del juego por entre los "flipers". Los mejores jugadores tendrían que ser capaces de golpear el tablero lo suficiente como para mantener la bola en el lado correcto de los "flipers".

Es un cartucho excelente y, si te gustan las máquinas del millón, te sugerimos que te hagas con una copia rápidamente. Aunque te cueste un poquito llegar a conseguir mil millones de puntos, seguro que te lo pasarás en grande hasta que llegues allí. Además, intentar conseguirlo rodeado de Pokémon es lo mejor que te puede pasar.

¿Y EN B&N?

Pokémon Pinball, al igual que sus predecesores, funciona perfectamente en todas las GB.









JUEGOS ADICIONALES

Hay cuatro tableros adicionales que permiten cambiar de escenario en cuatro momentos concretos del juego. Échales un vistazo a los dos más comunes.

FASE DE MEOWTH

El objetivo es hacer saltar monedas de la cabeza de Meowth y recogerlas con la bola. Cada vez que golpees a Meowth aparecerá una moneda y, si puedes recoger muchas sin tocar a Meowth, recibes un multiplicador adicional.



FASE DE DIGLETT

Una de dos, o lo acabarás a la primera o perderás la bola en un par de segundos. El objetivo es darle a todos los Digletts (lo cual puede ser algo difícil cuando están tan cerca de los "flipers") y entonces darle a un Dugtrio.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN	JUGABILIDAD	DURABILIDAD	DIFICULTAD
Los tableros tienen un diseño impecable y los Pokémon están de maravilla.	La fusión entre pinball y captura de Pokémon es original y muy adictiva.	Sólo hay dos tableros, pero tardarás en conseguir los 151 Pokémon.	Todo depende de tu destreza. No es pan comido.





PRECIO: 5.995 PTAS.

DE: NINTENDO

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: SÍ

INFO: COLOR/B&N GB PRINTER

¡ME QUEDO CON PIKACHU!

La mayor diferencia entre *Pokémon Amarillo* y *Rojo* o *Azul* es que empiezas el juego con un Pikachu, en vez de poder escoger entre Bulbasaur, Charmander o Squirtle. El animalito amarillo es más indómito que un gato salvaje cuando te lo encuentras, pero bastará un poco de atención por tu parte para que te siga como un perrito faldero.



No te pasees solo por la hierba alta, pues en ella se ocultan Pokémon muy fieros.



¡Pikachu al ataque! Por suerte, el Profesor Oak está ahí para capturar a esa bestia feroz.



De vuelta al laboratorio, Gary, tu archirival, roba el Pokémon que era para ti. ¡Será canalla!



El profesor te cede el Pikachu que acaba de capturar. Es el principio de una bonita amistad...

POKéMON AMARILLO!

Si eres gafe, búscate un juego Pokémon de otro color...

¡Mira cómo molo!

¿Tienes la sensación de que alguien te persigue? ¡Es que así es! Pikachu se niega a entrar en la Pokébola, y el cabeza de chorlito se pega a ti como una lapa. Ya puedes tirar con fuerza que no conseguirás desengancharlo.

Las criaturas de color amarillo han invadido el planeta. Salen por la tele, en el cine y en juegos de cartas. Si aún no has sucumbido a la fiebre amarilla, ¡corre a tu médico a ponerte la pikavacuna!

Tras el éxito arrollador de *Rojo* y *Azul*, el juego ha sido adaptado para que el protagonista no sea otro que el favorito del público en general: Pikachu. ¡Guai! Vamos a suponer por un momento que has vivido los últimos meses aislado (sólo así se explicaría que no supieras nada de la ola Pokémon), para poder contarte que el juego va, más o menos, de lo siguiente: tienes que cazar 150 Pokémon (en realidad, con el personaje secreto Mew son 151, aunque no es necesario capturar a éste para acabar el juego). El hogar de los monstruos es Isla Pokémon, donde se esconden entre la alta hierba y las cuevas y puedes intercambiarlos con otros entrenadores Pokémon. Así inicias la larga búsqueda por la isla, durante la cual tendrás que ir resolviendo puzzles.

A los bravucones Pokéntrenadores, sedientos de sangre, les encanta organizar combates entre sus distintos Pokédiscípulos. Hay un montón de clases de Pokémon. Cada tipo presenta una ventaja o desventaja frente a otro tipo (es como una partida súper complicada del clásico "Piedra, papel, tijera"), por lo que has de ser muy cuidadoso y seleccionar siempre en cada lucha a la criatura adecuada

CONSEJO

Cuida de Pikachu y procura que irradie felicidad a todas horas, al menos hasta que la vieja chiflada a cargo del hospital de Ciudad Celeste te entregue a Bulbasaur. Quiere asegurarse de que tiene el hogar que se merece, y si Pikachu no es feliz contigo, creerá que Bulbasaur tampoco lo va a ser. Por supuesto, después puedes tratar al monstruito como te dé la gana...

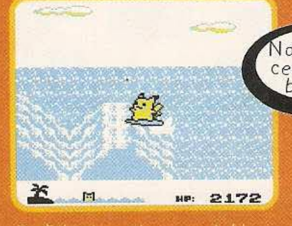


¡EL SURF, LA MODA!

Hay un minijuego escondido en *Pokémon Amarillo*, aunque para acceder a él necesitas *Pokémon Stadium* para N64. Termina el modo Estadio con tu mejor Pokémon y se te recompensará con un Pikachu Surfeador especial...

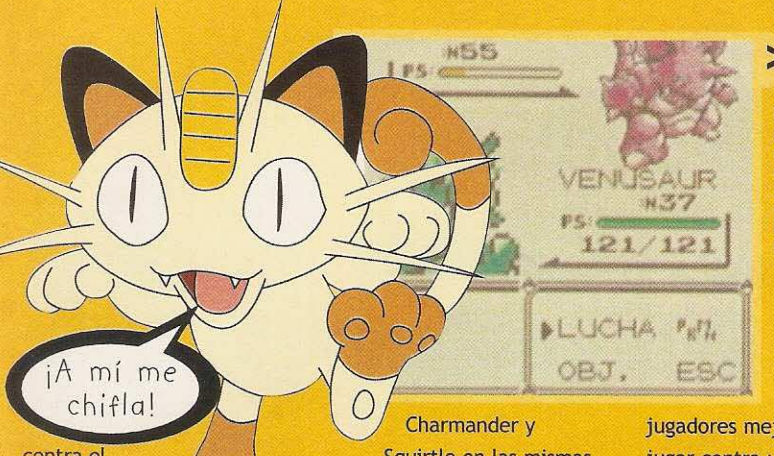


En la Ruta 19, hay una caseta de playa. En su interior, hay un tipo, fascinado por las olas del mar y con una máquina misteriosa...



¡Es Pikachu sobre una tabla de surf! ¡Qué tío! ¡Cuidado con esa ballena! Oh, cielos, no puedo mirar...





Cuidado con el peligroso cuerno de Nidoking. Los Pokémon forman una panda extraña y maravillosa, pero mantenlos alejados del insecticida de tu abuela...

contra el Pokémon al que vas a enfrentarte. El resultado final es totalmente emocionante y con más profundidad que la fosa de las Marianas.

En el juego original, *Rojo* y *Azul*, la idea era que, para hacerte con todos los Pokémon, necesitabas conseguir ejemplares que sólo aparecían en uno de los cartuchos. En *Amarillo* faltan diversos Pokémon, por lo que también tendrás que intercambiar Pokémon con amigos que dispongan de *Rojo* y *Azul* para completar tu colección.

Los cambios no acaban ahí. ¡Ni mucho menos! Este juego sigue de forma más fiel el argumento de la serie de televisión. La historia arranca cuando consigues a Pikachu como primer Pokémon, el cual te sigue a todas partes y se niega a entrar en su PokéBall. Pero no te preocupes, porque puedes atrapar a Bulbasaur, Charmander y Squirtle en las mismas localizaciones que aparecen en los dibujos animados. El malvado dúo formado por Jesse y James se enfrentará a ti en varios momentos clave (¡maldición!). No obstante, si sigues la serie por la tele, ya tienes mucho ganado.

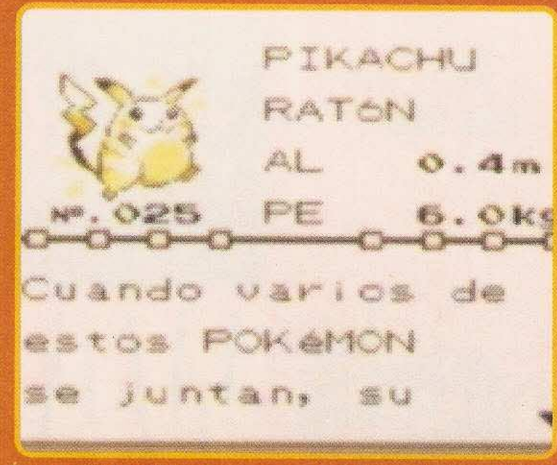
Borra la palabra fácil de tu diccionario. *Amarillo* es aún más complicado que *Rojo* o *Azul*. Algunos Pokémon han perfeccionado sus habilidades, por lo que, ahora, las peleas pueden ser más equilibradas. Te enfrentas a fornidos Líderes Gim. y algunos de los intercambios que te proponen durante la partida son un desastre.

Entre las opciones exclusivas para *Amarillo* se incluyen: un modo para dos jugadores mejorado (para jugar contra un amiguete que posea *Amarillo*), con una variedad de torneos organizados por categorías de Pokémon; la posibilidad de utilizar la Game Boy Printer para imprimir tu Pokédex, el contenido de tus cajas Pokémon e, incluso, un certificado que corrobora que has cazado los 150 Pokémon. Para los afortunados propietarios de una GBC, el juego es más colorido que las versiones *Rojo* o *Azul*.

En conclusión, mucho ruido y pocas nueces. Amarillo es diferente, pero no tanto. Si ya tienes Rojo o Azul, no vale la pena que te gastes tu dinero. Ahora bien, si ésta es tu primera incursión pokémoniana en la Game Boy, entonces *Amarillo* es tu juego. Buena caza...

IGUAL PERO...

Amarillo cuenta con varios detalles para que un entendido lo prefiera a Rojo o Azul, como que cada uno de los Pokémon ha sido rediseñado por completo. Un cambio superficial, porque en el fondo el juego sigue siendo el mismo.



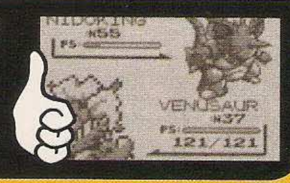
Éste es Pikachu tal y como aparece en Rojo o Azul. Saluda a Pikachu... "¡Hola ratoncito!"



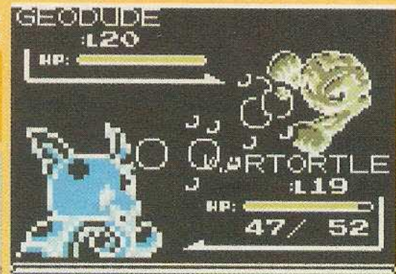
Y así es como aparece en Amarillo. Saluda a Pikachu otra vez. En efecto, este Pikachu parece haber perdido unos kilitos en su remodelación.

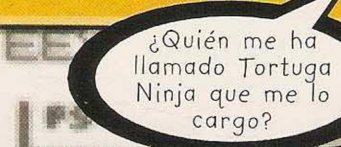
¿Y EN B&N?

Sí. De hecho, el juego ha sido coloreado sólo en parte. Así que no se pierde mucho.



"¡Toma Rayo de Burbujas!" Hay millones (aproximadamente) de ataques para aprender. Ya puedes empezar a practicar.











Te encontrarás varias veces a esta pandilla, pero si entrenas, no será ningún peligro.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Más funcional que impresionante. Poco entusiasmo en el color.

JUGABILIDAD
Cazar, coleccionar e intercambiar.

DURABILIDAD
Puede hacerse eterno. Cómprate una buena provisión de pipas.

DIFICULTAD
Es difícil desde el principio hasta el final.

91%



PRECIO: 5.995 PTAS.
DE: NINTENDO
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
INFO: SÓLO COLOR



Los títulos de crédito. ¿Qué haríamos sin ellos? No sabríamos cómo empezar a jugar. Por esto dedicamos esta captura a los diseñadores de pantallas de títulos del mundo entero. Seguid así.

GOLFO

En muchos momentos del juego, el progreso de Wario se ve frenado por la aparición de minijuegos. Para que éstos desaparezcan hace falta ganar el juego de minigolf, que entre otras cosas consiste en meter a un pobre Para-Goom en uno de los agujeros. Algo cruel, pero muy divertido.



¿Te apetece una partidita de golf? Entrega tus monedas y entra por la tubería.



Dale una buena patada al Para-Goom para ver si lo cuelas en el agujero.



¡Lo hemos conseguido! El bloque del minijuego se alza y Wario puede continuar.

WARIO LAND 3

El archi-enemigo de Mario vuelve otra vez en uno de los mejores plataformas que han pasado por tus manos.



Wario se dirige hacia una antorcha gigante ¿Qué pasará?

¿A que los mapas son geniales? Evitarán que te pierdas i siempre sabrás dónde ir.



Es difícil acabar para siempre con un ser malvado, como podemos comprobar ahora con la vuelta de Wario, después de que *Wario Land* 2 batiera récordes de ventas. Aunque la primera reacción es pensar que la Game Boy ya tiene juegos de plataformas de sobras, nos daremos cuenta enseguida de que Nintendo ha conseguido una vez más aportar algo diferente al género.

Esta vez la acción se desarrolla lejos del castillo de Wario. Después de estrellarse con su avioneta en un bosque, Wario se encuentra una caja de música antigua que le ayuda a volver a volar. Entonces hace un pacto secreto con un personaje misterioso. Tu misión consiste en encontrar las cinco cajas de música y los tesoros que Wario se encuentre por el camino.

Puede parecer que planteado así haya gato encerrado, pero la verdad es que realmente es así de simple. Sólo tienes que coleccionar las llaves de colores de cada nivel y utilizarlas para abrir las cajas correspondientes.

Al principio sólo son accesibles dos niveles, pero a medida que Wario va

CONSEJO

Habiendo tantos ítems, resulta algo difícil saber hacia donde dirigirte o qué nivel escoger. Por suerte tenemos ayuda a mano: si entras en el templo durante el juego, la figura oculta que encuentras te apuntará hacia la dirección correcta. Qué encanto.

The Temple

A hidden figure: Head for Out of the Woods

EL JEFE

En algunos lugares, Wario se tendrá que enfrentar a un jefe siniestro. Algunos de ellos requieren más maña que fuerza. En total hay once jefes y muchos de ellos vigilan una llave o caja esencial para tu progreso.



Éste es el primer jefe con el que Wario se enfrenta. No te preocupes, es fácil de matar.



Tienes que meterle tres goles a la tortuga para superar esta prueba.

Por la noche Wario puede acceder a nuevos lugares recónditos. Muy ingenioso.







Esto es una pequeña muestra de los tesoros que son necesarios para completar la aventura. Hay más de cien, o sea que ponte a buscar ya.

PODER ESPECIAL

Recoger algunos de los tesoros otorga a Wario una habilidad extra. Por ejemplo, encontrar las aletas permite a Wario nadar. Cuando se introduce una nueva habilidad, ésta aparece en la pantalla de Ayuda, de manera que puedes ver todas las disponibles. Sirve también de referencia por si te quedas.

encontrando llaves y abriendo cajas, todo tipo de objetos empiezan a entrar en juego. Por ejemplo, recoger el hacha hará que caiga el árbol que estaba tapando el acceso a los dos niveles siguientes. Los tesoros otorgan a Wario habilidades extras, que a la vez permiten acceder a nuevas áreas. Hay otros tesoros que sirven para apartar obstáculos que se encuentran en el fondo y también activar niveles escondidos. Los desarrolladores han incluido hasta una función que provoca una alternancia entre el día y la noche. En los niveles nocturnos los enemigos son diferentes y hay tesoros que sólo se encuentran de noche.

Wario también debe hallar monedas, que pueden ser de dos tipos: las pequeñas se encuentran por todas partes y sirven para jugar un minijuego de golf. Las grandes, las llamadas monedas musicales, cuestan más de encontrar. Muchas de ellas están ocultas en partes oscuras y en habitaciones escondidas. Si coleccionas las ocho de un mismo nivel tendrás acceso a un torneo de golf.

Aparte de su estado habitual, Wario puede ser transformado por algunos enemigos en otro tipo de personaje. Junto con los conocidos Wario en llamas (que atraviesa bloques candentes), encontramos nuevas aportaciones, como el Wario vampiro, que se puede convertir en murciélago e irse volando.

Como era de esperar, los desarrolladores han sido tan traviesos como de costumbre y han llenado cada área de trampas y pruebas difíciles. No hay dos niveles iguales y la estructura no lineal aumenta la diversión. En ningún momento te encontrarás atrapado en un nivel provocando que abandones el juego.

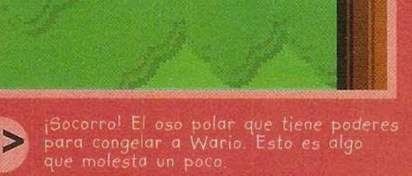
Los gráficos son coloridos, variados y llenos de detalles, y van acompañados de una animación de primera. Si a esto le sumas unas melodías jocosas y efectos especiales curiosos, llegarás a la conclusión de que *Wario Land 3* es otro gran clásico par tu GB.



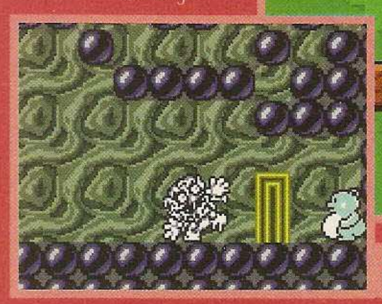
La pantalla de ayuda es una especie de manual de ayuda interactivo.



¡Por fin! Una llave de esas. Recógela y ve a buscar la caja correspondiente...



...que te permitirá entrar a recoger todos los tesoros que contenga.



¡Socorro! El oso polar que tiene poderes para congelar a Wario. Esto es algo que molesta un poco.

¿Y EN B&N?

A diferencia de *Wario Land 2*, este pequeño clásico está pensado sólo para la GBC.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN	JUGABILIDAD	DURABILIDAD	DIFICULTAD
Paisajes maravillosos, animación de alta calidad y un buen repertorio de melodías.	Es muy entretenido tanto para los veteranos de Wario como para los novatos.	Tardarás mucho en completar los 25 niveles y recoger los cien tesoros.	La estructura no-lineal hará que no te quedes estancado en ningún momento.

95 %



PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: RARE/NINTENDO

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: SÍ

INFO: SÓLO COLOR, GB PRINTER, INFRARROJOS, RUMBLE PAK, TRANSFER PAK

ECOS DEL PASADO

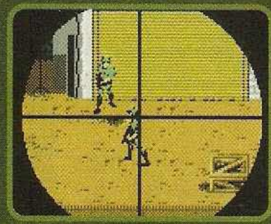
Algunas secciones de bonus están inspiradas en juegos arcade clásicos, como *Operation Wolf* y *Spy Hunter*. La sección 'francotirador' recuerda mucho a la misma sección que encontramos en *Bionic Commando* (que aparecerá dentro de poco), y el juego en general recuerda a *Metal Gear Solid*.



Dispara contra la caja y conseguirás más munición de granadas, al igual que en Op Wolf.



La sección de carreras es rápida y muy divertida (Joanna está en el jeep verde de abajo).



Si ahora te cargas a este vigilante, sus colegas te descubrirán. Ve con tiento al disparar.



Jo no se marea. Hasta puede navegar de pie.

PERFECT DARK

La trama discurre antes que en la versión para N64. (Por lo tanto, técnicamente, Joanna no puede morir...)

¡Uy, que sofoco!...



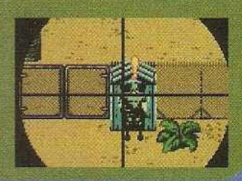
Teniendo ya *Driver* y *Metal Gear Solid* en las tiendas, parece que será un buen año para las conversiones para la Game Boy. El sentido común nos dice que meter uno de estos juegos en una miniconsola tiene que dar un resultado algo decepcionante, pero vemos que aquí esto queda desmentido. Aun teniendo menos capacidad de proceso que una máquina de coser, nuestra querida portátil ha sido capaz de brindarnos una versión impresionante de *Perfect Dark*, uno de los mejores juegos de la N64.

La aventura para la Game Boy Color transcurre poco antes del gran acontecimiento de la N64, y es la última misión de entrenamiento de Joanna Dark. Tú adoptas el rol de la fascinante agente, y tienes que demostrar tus habilidades mediante una serie de ejercicios diseñados para poner a prueba tu iniciativa y reacciones.

El área de entrenamiento parece una parodia de un barrio chungo, con edificios grises incluidos. Dentro de dichos edificios encontrarás pruebas de disparo, situaciones de toma de rehenes y secciones donde tienes que utilizar tus habilidades para acercarte

CONSEJO

La sección sniper nos llevó un buen rato. Al principio parece imposible cargarte a los vigilantes antes de que te acribillen de balas. Para conseguirlo, primero empieza por los dos en la torre de vigilancia. A continuación, ve acercándote desde uno de los dos lados, disparando a cada guardia cuando los otros miren para otro lado. Los de la puerta los dejas para el final, y ya estarás listo para conseguir pasar a la siguiente sección.



CONÉCTATE Y DISPARA

Los juegos multijugador están muy bien; no te limitas a cargarte a tus amigos. Tendrás que defender a rehenes, jugar a una especie de fútbol mortal y habrá un deathmatch. No lamentarás el haberte comprado un cable de conexión.



Aquí Joanna tiene mal aspecto. Con un solo disparo está muerta.



Uno de los jugadores protege al rehén, mientras que el otro intenta rescatarlo.



Dispones de nuevos personajes a medida que progresas a lo largo de las misiones en solitario.





Joanna rescata a algunos rehenes del centro de entrenamiento. Cuidado con el ciborg de la pistola.

"¡Socorro, un vigilante! Le despistaré haciéndome pasar por Joanna Dark."

silenciosamente por detrás de los vigilantes.

Pero a la larga agradecerás que el programa de entrenamiento del instituto Carrington haya sido tan duro, porque cuando finalmente te otorguen la licencia para matar, te llevarán a la jungla latinoamericana para tu primera misión, que consiste en cerrar una fábrica de ciborgs controlada por el malvado Mink Hunter. Hay muchos elementos que evocan *Metal Gear Solid*, tanto por lo que se refiere a la trama como por la jugabilidad. Aunque hay que decir que *Perfect Dark* se basa más en la acción y ensaladas de tiros que en desplazarse sigilosamente. Los gráficos de gran tamaño muchas veces no permiten ver si hay vigilantes a la vuelta de la esquina, así que tienes que llevar tu pistola contigo en todo momento.

Hay mucha variedad en *Perfect Dark*, lo que compensa que el juego en sí no esté tan bien pulido como *Metal Gear Solid*. Aparecen juegos bonus entre misión y misión, incluyendo batallas contra jefes, una competición de carreras, una sección 'francotirador' en primera persona y un shoot 'em up en scroll. También tendrás la opción de volver a ver tus fragmentos favoritos.

Es un juego enorme. No sólo exprime todas las posibilidades de la Game Boy Color (encontrarás un Rumble Pak, puedes intercambiar secretos mediante el puerto infrarrojo y puedes crear pegatinas con el Game Boy Printer), sino que también tiene el mejor modo de batalla para dos jugadores desde *Pokémon*.

Al igual que en el juego original para la N64, hay una gran selección de juegos competitivos para jugar contra tus amigos. Y lo puedes conectar a tu N64 mediante el Transfer Pak, para activar algunos trucos (inclusive la opción de tener todas las armas).

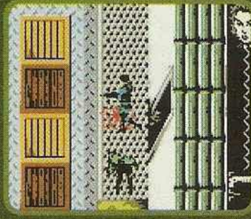
Perfect Dark es uno de los juegos de miniconsola más grandes jamás creados. Es una compra obligatoria para los fans de la versión para la N64. Para los que no estén muy acostumbrados a jugar, puede que sea demasiado difícil.

...HASTA LOS DIENTES

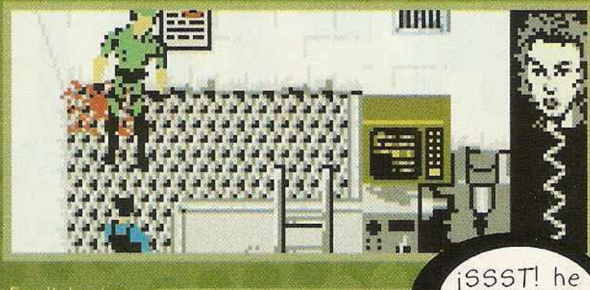
La selección de armas no es demasiado grande, pero igualmente satisface. La pistola estándar es algo limitada, así que utiliza la Uzi, que hará que salga la sangre chorreando de tus enemigos. El rifle es mejor aún, porque hace saltar por los aires a los vigilantes.



El rifle deja hecho polvo a los terroristas. Mira como el de la izquierda se rebriega.



Los cadáveres se quedan donde los has dejado. A no ser que los entierres.

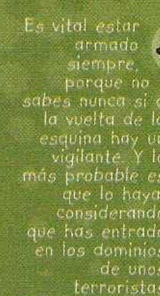


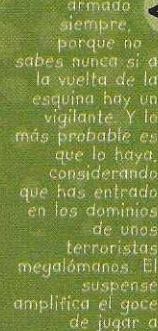


No puedes llevar muchos ítems en tu mochila, pero lo que cuenta es la calidad.









Es vital estar armado siempre, porque no sabes nunca si a la vuelta de la esquina hay un vigilante. Y lo más probable es que lo haya, considerando que has entrado en los dominios de unos terroristas megalómanos. El suspense amplifica el goce de jugar a *Perfect Dark*.

¿Y EN B&N?

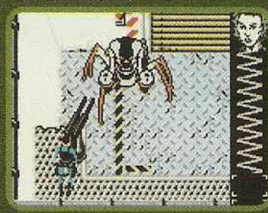


Sólo funciona en una Game Boy Color. Como *Metal Gear Solid*, este juego es razón suficiente para comprarte una.

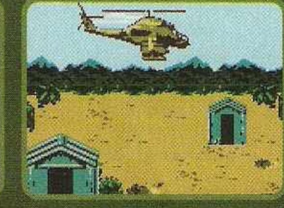


LOS MALOS

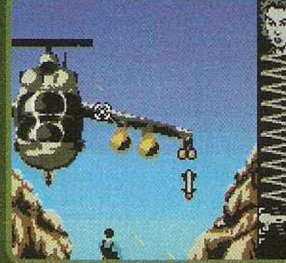
Aquí es donde el cartucho de la Game Boy supera al de la N64, porque contiene cinco jefes, en vez de uno solo.



Una araña gigante con un lanzacohetes sobre su espalda. Fríela con el láser.



Si ves una escena de video como ésta, es señal de que viene un jefe.



Destruir al helicóptero es más fácil cuando adviertes que puedes disparar desde detrás de las rocas.



VEREDICTO

PESENTACIÓN
Animación excelente, gráficos nítidos, diálogos y efectos muy buenos.

JUGABILIDAD
Más estilos diferentes de juego que cualquier otro juego de la Game Boy.

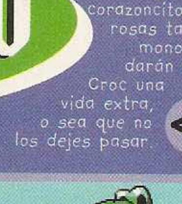
DURABILIDAD
El modo para dos jugadores te entretendrá durante meses.

DIFICULTAD
Es difícil desde el principio hasta el final. No es para principiantes.





PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: THQ/PROEIN
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
INFO: SÓLO COLOR



Esos corazoncitos rosas tan monos darán a Croc una vida extra, o sea que no los dejes pasar.





El juego tiene cierto encanto, pero sólo a nivel gráfico. Una vez te pones a jugar es aburrido y tiene fondos repetitivos. Su existencia es poco justificable.

EL REPTIL VERSÁTIL

A medida que cambia el paisaje, también cambian las distintas habilidades de Croc. Puede hacer de todo, desde esquiar hasta nadar.



Nuestro héroe se toma un trago de agua. Es más difícil de controlar aquí.



En el nivel del cementerio encontrarás telarañas gigantes. Cuidado con las tejedoras.

CROC



Croc se acerca a un objeto con colores chillones. ¿Qué pasará ahora?

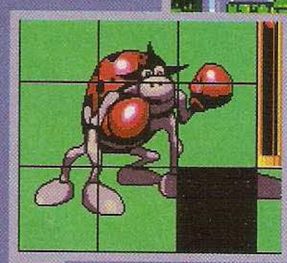
Un nuevo juego de plataformas protagonizado, esta vez, por un cocodrilo.

¡Hola, croquis"!

Si pensabas que la vida de un cocodrilo es fácil, aquí verás que no. En vez de quedarse tumbado al sol, tiene que ir a rescatar a los Gobbos, una raza de seres raros que han sido capturados por el villano Baron Dante.

croc sigue la misma fórmula que los otros millones de plataformas anteriores: tienes que pasar las pantallas de izquierda a derecha, rescatar lo que toca rescatar esta vez, recoger cualquier cosa que brille y matar a todo lo que se mueva (en este caso con tu cola). La receta es correcta, pero los ingredientes no son de calidad.

El scroll va demasiado deprisa y aumenta aún más cuando saltas. Si le añades el hecho de que tienes que atizar con la cola, que no es nada cómodo, ya tienes las bases para crear momentos muy frustrantes. Los movimientos de los enemigos son muy sosos, limitándose normalmente a moverse de un lado para otro. Encontrarás alguna sorpresa agradable de vez en cuando, pero en general es un juego que te ocupará poco tiempo.



Irás encontrando letras que forman la palabra BONUS. Si las recoges todas, podrás acceder al nivel de bonus.

CONSEJO

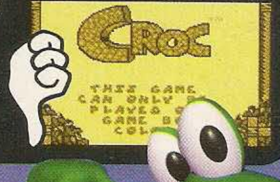
Uno de los retos del juego consiste en dominar el golpe de cola. Resulta difícil darle a tus enemigos y a la vez seguir avanzando. Lo mejor es ir a toda pastilla pulsando el botón B de forma continuada. Esto lo puedes hacer en la mayoría de niveles.

Este juego de bonus es un puzzle, un juego que inventaron los chinos hace ya unos cuantos siglos.



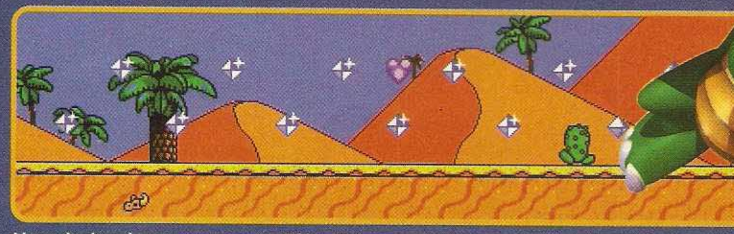
¿Y EN B&N?

No, sólo en color. Pero ya hay muchos juegos de este estilo en blanco y negro.



GLOBOS

En varios niveles verás unos globos rosas. Si Croc consigue pillar uno, será transportado a un área secreta donde podrá recoger muchos items.



Una de las áreas secretas. Sólo tienes que recoger todos los objetos. No hay límite de tiempo, y te pueden dar vidas extras.



VEREDICTO

GRÁFICOS Són normalillos a los que les falta un poco de color, junto con una música mediocre.

JUGABILIDAD Los niveles son bastante sosos y nunca pasa nada fuera de lo normal.

DURABILIDAD A la que dominas mínimamente los controles, te pasarás los

DIFICULTAD El complicado método de controlar a tu personaje te hará

62%



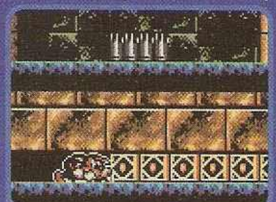
PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: VIRGIN
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: SÍ
INFO: DOS JUGADORES

Aunque Titus pretende ser un personaje simpático, una observación del brillo de sus ojos revelará que esa sonrisa lo delata: un zorro codicioso.



DINERO ESCONDIDO

Cuando empiezas un nivel en Titus, normalmente no ves muchas monedas, pero si buscas bien y recorres un poco el escenario arriba y abajo, te forrarás.



Cuando se trata de aumentar su riqueza, Titus es capaz de arrastrarse por dentro de una sucia tubería.



Sus ojos de usurero se encienden vivamente cuando aparece por sorpresa una escalera.



Ni siquiera en los templos más siniestros, se olvida nuestro héroe de su principal pasión: el dinero.



TITUS DE FOX

¿Hay algo más importante en la vida que arriesgarse por un puñado de monedas?

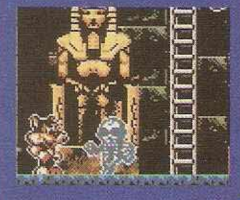
Si crees que no, bienvenido al juego de tus sueños. Porque Titus es la historia de un zorrito ambicioso que se ha metido en el territorio de un malvado sultán para rescatar a su novia. Pero, una vez dentro, después de ver cuánta pasta había por aquel sitio, cambió sus planes y se entregó a la arriesgada tarea de amasar fortuna enfrentándole a los esbirros del sultán.

Titus es un plataformas lleno de enemigos y con escenarios cambiantes en los que se esconden decenas de monedas. Tienes que brincar sin descanso de un balcón a otro, de una columna a otra, de un muro a otro para conseguir el máximo de monedas posible. Porque si no lo haces, no obtienes vidas adicionales, y nunca terminas el juego. Los enemigos son imágenes tan descoloridas como la del protagonista, pero sin la tonta sonrisa de éste; y sus movimientos son bastante repetitivos. Esto no quiere decir que sea fácil evitarlos, pues los saltos de Titus resultan un poco lentos, y algún fantasma, un perro o un guardia lo pueden alcanzar fácilmente.

Los niveles tampoco son nada muy extraordinario; para esconder monedas en los sitios más inesperados, este juego amontona ventanas, túneles, mazmorras, escaleras y tejados indiscriminadamente, decorándolos con motivos orientales o de otro tipo. Al final, se trata de brincar mucho y moverse rápido para pasar de un nivel a otro y, al final de este cartucho a otro.

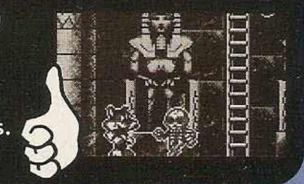
CONSEJO

Los niveles en Titus se transforman a medida que avanzas; en cualquier momento puede salir del suelo un muro que se eleva hasta el cielo (donde están las monedas). Cuando escuches la música correspondiente, avanza o devuélvete hasta el nuevo muro para aprovecharlo. También suelen aparecer túneles en un punto cualquiera con sólo tocar la pared; si en algún momento estás atrapado, salta contra la pared y seguro que encontrarás algún camino.



¿Y EN B&N?

Si tu Game Boy es de las viejas, no tendrás ningún problema para jugar a Titus.

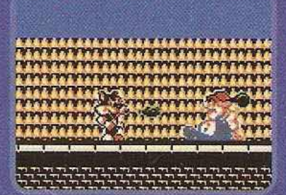


UN ZORRO MUY ZORRO

Titus ha ido a rescatar a su novia, pero se ha olvidado de llevar armas. Por tanto, tendrá que apañárselas.



Ya que no hay pistolas ni arcos, Titus puede recoger cajas para llevarlas consigo y lanzárselas a sus enemigos cuando estén cerca.



Para llegar a los lugares altos, Titus puede servirse de un gracioso truco: cuando salta sobre una pelota de goma, cada vez llega más alto.

Parece que Titus no gusta a nadie, pues tiene todo tipo de enemigos, hasta los perros le persiguen cada vez que lo ven, igual que los esqueletos, las momias, los peces gigantes, etc.



Gracias al cable de enlace, si tienes un amigo con otro cartucho de *Titus* podéis jugar ambos una misma partida.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN: Otra mascota que recorre un mundo desconocido (y extraño) con heroicas intenciones.

JUGABILIDAD: El plataformas clásico, lleno de saltos, monedas y personajes puestos ahí para estorbarte.

DURABILIDAD: No sólo es largo sino que a veces se hace largo debido a la monotonía de los niveles.

DIFICULTAD: Lo más difícil es pasar por el lado de un enemigo sin sufrir daños.

79%



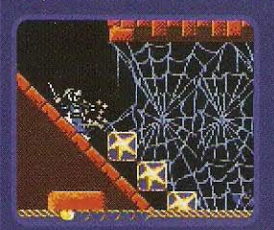
REVIEW

PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: UBI SOFT
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
INFO: SÓLO COLOR UBIKEY



NOTO UN PARECIDO...

¿No sientes que todo esto ya lo has visto antes? Después de jugar un rato con *Hype* te das cuenta de que el espíritu de *Mario Bros* campea por aquí.



Encuentras monedas en el cielo, en los árboles,.. igual que en *Mario Bros.*



También sentirás que Zelda está entre los juegos que inspiraron *Hype*.

HYPE THE TIME QUEST

Un héroe de plástico ha llegado a la ciudad.

No hace falta bucear mucho en el cartucho para descubrir que se trata de un juego dirigido a los más peques de la casa. De hecho, su protagonista, así como los demás personajes y escenarios, reproducen todo el universo de los "clics" de Playmobil, todo un emblema en la infancia de muchos.

En un entorno así, la historia y la jugabilidad debían estar a la altura de dicho héroe. En *Hype*, eres un guerrero que ha sido enviado al pasado por uno de los enemigos del reino y tienes que buscar la forma de regresar al presente. Tu enemigo es Barnak, el Caballero Negro, al cual tendrás que vencer después de pasar por tres épocas anteriores. En cada época te encontrarás con un alquimista amigo tuyo, llamado Gogoud, quien te orientará en cada momento. También subirás a lomos de Zatila el dragón y te enfrentarás al jefe de cada época. Las épocas tienen tres mapas en los que tendrás que entrar para conseguir los objetos que te pida el alquimista Gogoud y, de paso, acabar con una amplia variedad de enemigos. Al final de cada mapa puedes pasar por el pueblo y comprar armas y víveres, o bien la clave para guardar la partida.

Aunque los escenarios tienen mucho color y muchos pasadizos, y los personajes y enemigos están muy bien hechos, al cabo de un rato se vuelven monótonos. Resulta demasiado fácil entender qué es lo que hay que hacer, y aún es más fácil hacerlo. Esto puede frenar a los jugadores más experimentados. Sin embargo, para los más jóvenes caballeros, la mezcla de plataformas y algunos elementos de rol que ofrece *Hype* será de lo más atractiva.



Los movimientos del personaje son muy completos y suaves, como los de Rayman

CONSEJO

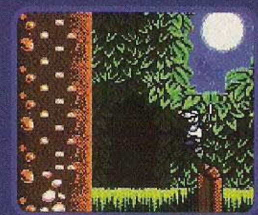
Los niveles en *Hype* están llenos de sorpresas, así que si quieres hacerte con todas las monedas tendrás que andar con los ojos muy abiertos. En los niveles más oscuros, intenta meterte por cualquier parte que te parezca una puerta, ya que lo más posible es que sólo alguna pequeña marca la identifique. Cuando llegues a una reja cerrada, busca alrededor para ver si puedes mover algún cerrojo; y cuando encuentres árboles, busca un punto desde donde puedas saltar, para treparlos; arriba siempre hay montones de monedas.

MACHACA ESE BICHO

Aunque Hype es una historia infantil contada con juguetes, está llena de elementos violentos:



Dependiendo del nivel en que te encuentres, tus enemigos pueden ser animalitos del bosque, como jabalíes o insectos, o incluso perros. Sólo faltan palomas o gatos para que nuestro héroe no deje dudas de su valentía.



Las armas de Hype son sólo dos, la espada y la ballesta, pero es más que suficiente para enfrentarse a los más de treinta enemigos a lo largo del juego. Y para enfrentarte a los jefes, puedes recurrir a algunos poderes especiales.

¿Y EN B&N?

Como era de esperar, un juego con efectos de luz tan buenos como éste no podía ser compatible con el blanco y negro.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN: Para los fans de los Playmobil; gráficos monos.

JUGABILIDAD: Movimientos suaves, pero el juego es monótomo.

DURABILIDAD: Si tienes experiencia con estos juegos, te lo pasarás en un día o dos.

DIFICULTAD: No excesiva; si pierdes la clave, no te preocupes.





PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: INFOGRAMES
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
INFO: SÓLO COLOR



No, no te confundas: este par de gordos no se están preparando para una pelea de sumo; simplemente se van a dar una buena tanda de golpes a ver cuál gana.



¡No olvides la X, Asterix! Recuerda que para acceder al mini-juego de cada nivel tienes que buscar las letras de los nombres de los héroes, que se hallan dispersas por todas las misiones del mapa.

Y ESTO, ¿PARA QUÉ SIRVE?

En muchos niveles no basta con repartir bofetadas, sino que necesitas usar el entorno de muy distintas maneras para poder seguir adelante:



Sólo puedes destruir la catapulta lanzándole una de las piedras que ella misma te acaba de lanzar.



Hay momentos en los que lo más indicado para transportarse es una alfombra mágica.



Sin una buena cesta resulta bastante difícil atrapar el pescado. Hay que estar preparado para todo.

ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX

¡Asterix ha vuelto y está dispuesto a acelerar la caída del Imperio Romano! ¡Ayúdale!

Las nuevas peripecias de *Asterix y Obelix* contra los soldados romanos nos presentan a estos héroes perfectamente animados y recorriendo seis mapas diferentes llenos de dificultades y emociones. En cada uno de los seis mundos encontrarás diferentes misiones por cumplir, además de un mini-juego, una Posada y un nivel en el que hay un jefe. Puedes cambiar de personaje en cada misión, lo cual es muy importante para sobrevivir en algunos casos, ya que *Asterix* es muy veloz, pero Obelix golpea más fuerte. Todo depende del nivel que estés afrontando. También será necesario que empujes cofres, lances objetos o uses las ramas de los árboles como trampolín para abrirte paso.

En cada mapa encontrarás un sitio llamado la Posada, donde podrás hacer cosas tan importantes como guardar las monedas que recoges o comprar una contraseña para salvar la partida. También recibirás consejos muy útiles para el mapa en que estás, razón por la cual es importante entrar en la posada antes que en cualquier otro sitio. A medida que avances por todos los niveles, podrás reunir unas llaves que se precisan para acceder al nivel del jefe, y también encontrarás las letras del nombre de cada héroe, con lo que se abrirá el mini-juego del mapa correspondiente. Estos mini-juegos contienen lo más movido de cada mapa y puedes acceder a ellos en cualquier momento después de que los abras la primera vez.

Lo mejor del juego son, sin duda, los personajes, que mantienen el mismo humor y la violencia festiva que destilaban en el cómic, además de la organización de la aventura por mapas en los que se puede escoger el personaje y la misión. Realmente, se trata de uno de los mejores plataformas para GB de los últimos tiempos.

¿Y EN B&N?

Los cómics y las películas eran en color, y el juego, para no ser menos, también.

CONSEJO

Cada vez que alcances un nuevo mapa, recuerda ir antes que nada a la Posada para aprender algún truco nuevo. Además, si no estás muy bien de salud, puedes comprar energía por unas cuantas monedas, al igual que la clave para guardar la partida. Recuerda que Asterix y Obelix son muy distintos entre sí, por lo cual algunos niveles se pasan más fácil si escoges al héroe indicado.

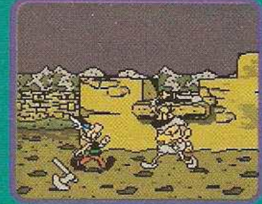


MUNDO CRUEL

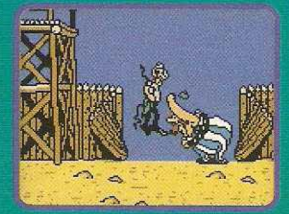
De acuerdo con el cómic, los enemigos no sobresalen por su inteligencia, pero todos tienen una gran variedad de comportamientos.



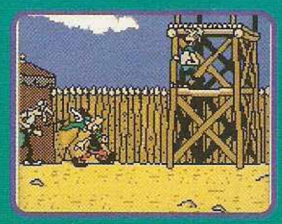
Contra los más veloces es necesario que lances tu golpe con suficiente antelación, de modo que los recibas como se lo merecen antes de que te sorprendan.



En algunos niveles los enemigos son demasiado grandes para Asterix. Afortunadamente, los golpes de Obelix son el doble de fuertes y te sacarán de muchos apuros.



Un buen golpe de Obelix es suficiente para acabar con la mayoría de romanos; en ocasiones, hasta les puede arrancar el uniforme.



Los soldados armados con lanzas son de los más molestos; pero lanzar puños continuamente es la mejor manera de despacharlos para que no te persigan.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN: La libertad para moverse por el mapa es un gran acierto y los personajes está muy bien.

JUGABILIDAD: La diferencia entre los dos personajes multiplica el juego por dos.

DURABILIDAD: El juego es bastante corto; pero cuesta pasárselo y siempre es divertido retomarlo.

DIFICULTAD: Tendrás que dominar a los dos personajes y buscar todas las llaves para matar al jefe.





PRECIO: 5.990 PTAS.

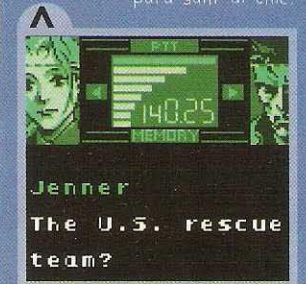
DE: KONAMI

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: SÍ

INFO: SÓLO COLOR

A pesar del peligro que corre Snake, no deja pasar nunca la oportunidad de flirtear con Jenner mediante su aparato comunicador, aunque aún no le ha pedido para salir al cine.



REALIDAD VIRTUAL

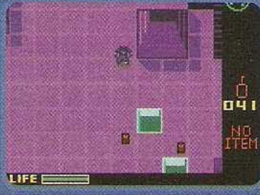
Aparte de las misiones principales, *Metal Gear Solid* incluye 130 misiones de entrenami ento, también llamadas misiones virtuales, que sirven para que aprendas a dominar la gran variedad de armas y técnicas que utilizarás en el juego.



El funcionamiento del misil teledirigido es más fácil de lo que parece. Sólo tienes que disparar y luego dirigir.



En el modo sigilo, tienes que ir a rastras, mientras te intentan localizar las cámaras y los vigilantes. Además no puedes llevar armas.



Colocar explosivos C4 es muy simple. Pero recuerda que tienes que ponerte en un lugar seguro antes de detonarlo.

Una vez completada la misión virtual, aparece un portal transportador y Snake aparece en la siguiente.

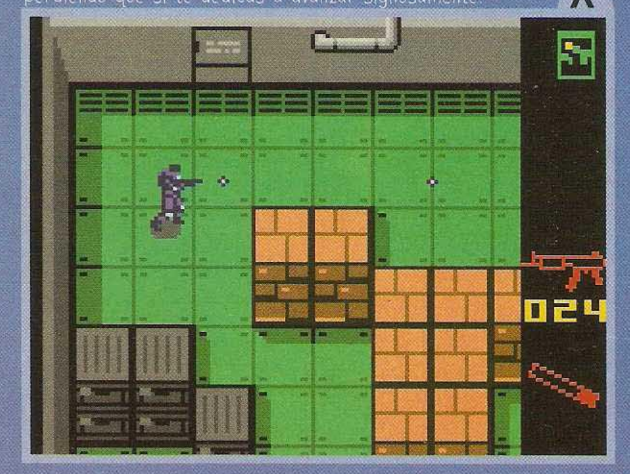


METAL GEAR SOLID

¡Caray, qué ventolera!

Será mejor que te escondas, porque todos irán a por ti en este juego.

Una de las genialidades de este juego es que si vas disparando a lo bruto con tu pistola tendrás más probabilidades de salir perdiendo que si te dedicas a avanzar sigilosamente.



La situación es la siguiente: unos terroristas malvados se han apoderado de un tanque armado con bombas nucleares llamadas Metal Gear Rex. Es necesario que alguien se infiltre en su base situada en algún lugar de África Central y tome las precauciones necesarias para que no se desencadene un holocausto.

Nuestro héroe, Solid Snake, tiene que avanzar sigilosamente, explorar y disfrazarse para así adentrarse en las filas enemigas y evitar un desastre apocalíptico. Tendrás un equipo de personajes que te apoyarán (Jenner, Major Campbell, el coronel Sanders, etc.) mientras tú te dedicas a evitar que te vean las cámaras de vigilancia, exploras cloacas, cámaras de gas y camiones, en busca de pistas, armas y vías de escape.

Al igual que la versión para PlayStation, tu función es ponerte en la piel de Snake, ligarte a las chicas y cargarte a los chicos. Es durante los combates que vas conociendo la trama en su totalidad. Como en la versión original, los personajes crean un mundo fantástico al estilo de los cómics de guerra, dejando

CONSEJO

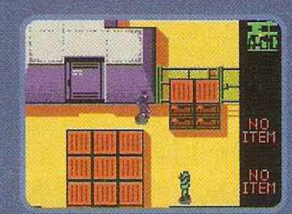
Es fácil contactar con los otros personajes mediante el equipo CODEC. Lo mejor es hablar con ellos muy a menudo, y no sólo cuando te llegue un mensaje, ya que te pueden ofrecer consejos que te irán de perlas para progresar por el juego.

140.85
MEMORY
Snake
This is Snake....
Colonel,can you
hear me?

140.85
MEMORY
Mei Ling
Watch the radar
to keep track
of enemy

UN PASEO

Los primeros dos niveles no presentan muchos problemas, pero el nivel del campamento que hay antes de infiltrarse en la base enemiga a través de las cloacas es durillo. Aquí te mostramos lo que te espera.



El edificio de la izquierda es la entrada a la complicada red de cloacas.



Las cámaras ocultas están en los lugares menos esperados. Tienes que pasar por debajo de ellas para que no te detecten.



Si los vigilantes han sido alertados, va bien esconderse en la parte trasera de un camión hasta que se vayan.



Si exploras la parte trasera de los jeeps y camiones encontrarás muchas veces armas y munición.



caer pistas, introduciendo nuevos personajes y haciendo avanzar la historia con nuevos detalles.

En resumen, tenemos una trama enrevesada, un repertorio de personajes que parecen salidos de un cómic y un juego que supone todo un reto. Y todo ello fusionado perfectamente. Las sorpresas no dejarán de aparecer cuando te adentres en el juego.

En un momento dado encontrarás la llave para el nivel dos, y al momento siguiente te verás atrapado en las cloacas intentando llegar al interior de la base. En el tercer nivel tu objetivo es conseguir una cita con tu persona de contacto, que estará vestido como un soldado pero que llevará el pelo largo y una boina roja. *MGS* es todo un alarde de imaginación.

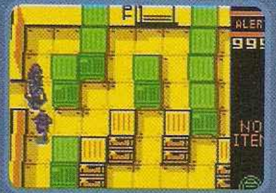
Contactar con otros personajes es coser y cantar. Cuando te venga en gana puedes llamar por el videoteléfono CODEC y pedir ayuda. Tu escáner de movimiento, que busca las posiciones de los vigilantes que están en pantalla y en zonas fuera de tu alcance, te salvará la vida en más de una ocasión. Si te ven, los malos irán a por ti, y lo harán a toda máquina durante los cien pasos que marca el contador que verás; a continuación, el contador volverá a contar de cien para atrás, y durante este tiempo seguirán buscándote, pero con menos afán. Transcurrido este tiempo, se olvidarán de ti y volverán a sus posiciones. Durante la persecución, tu escáner te mostrarán qué rutas son seguras. Esto es otro elemento del juego que añadirá emoción.

Si al juego principal le sumas las 180 misiones de entrenamiento que están disponibles, que sirven para que pongas a prueba las diferentes armas (explosivos C4, misiles teledirigidos, esconderse en las esquinas, camuflarte...) y también el hecho de que hay un modo para dos jugadores con cable de conexión te darás cuenta de que *Metal Gear Solid* es uno de los juegos más currados, profundos y divertidos para GB.



LABERINTOS

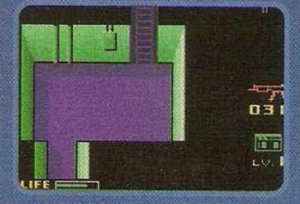
Si ya has encontrado la entrada a las cloacas y has atravesado todas, verás que el campamento es una especie de laberinto que te llevará a la base enemiga. Tienes que encontrarte con uno de los tuyos, que va disfrazado de soldado con una boina roja. No es fácil.



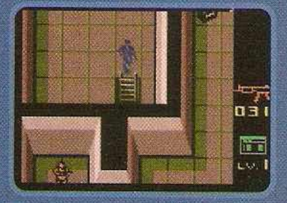
Antes de entrar en una habitación llena de gas es mejor que encuentres una mascarilla de gas.



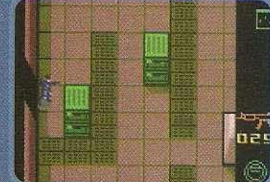
Mientras avanzas por los túneles, de vez en cuando te llegarán oleadas de agua. Súbete a las escalerillas para evitarlas.



Baja por estas escaleras para entrar en las cloacas.



Sube por esta escalera para entrar en la base enemiga.



Una habitación misteriosa en la zona enemiga. ¿Qué es? Un misterio.



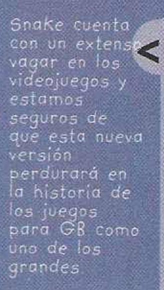
¿Y EN B&N?

Vale la pena comprarse una Game Boy Color sólo para jugar a este juego. (Nintendo te lo agradecerá.)





Un buen día para ir al parque. Pero no a descansar, sino a enfrentarte con los malos.



Snake cuenta con un extenso vagar en los videojuegos y estamos seguros de que esta nueva versión perdurará en la historia de los juegos para GB como uno de los grandes.



it's



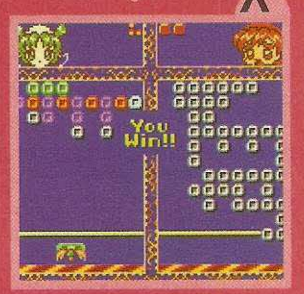


VEREDICTO	PRESENTACIÓN	JUGABILIDAD	DURABILIDAD	DIFICULTAD	93%
	No llega a tener la calidad gráfica del original, por supuesto, pero no está nada mal.	Consigue captar la esencia de MGS, y esto es lo que cuenta al fin y al cabo.	12 misiones y 180 niveles de entrenamiento Te mantendrán ocupado un buen rato.	Es un juego duro, tan duro como el mismísimo Snake.	

REVIEW

PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: TAITO/ACCLAIM
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: SÍ
INFO: COLOR / B&N

Otra victoria arrolladora para la pequeña hada verde con la que gana un provechoso patrocinio valorado en millones, mientras que nuestra amiga del pelo rojo caerá en el olvido. Así es el éxito, amigos lectores...



UNA JOYA DE JUEGO

Jugar contra la máquina es difícil, así que tendrás que poner a punto tus habilidades en uno de los modos más fáciles. Las pruebas de tiempo te pueden ayudar a aprender cómo hacer caer grandes secciones en un tiempo récord, y el modo Continuar no tiene ningún tipo de límite.



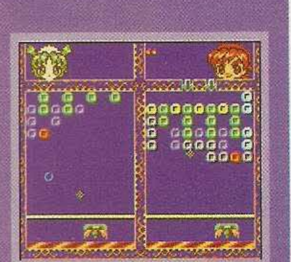
Enfrentarse a un oponente de verdad es la mejor forma de actuar



Comprueba cuánto tiempo puedes estar jugando en este modo a contrarreloj

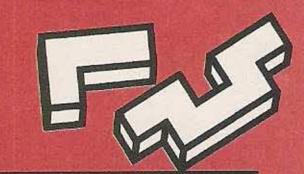


En este modo se divide el tiempo en grupos de diez líneas que duran un minuto



La bola rebota por todas partes, y darle al ladrillo crucial puede parecer casi imposible

PUCHI CARAT



NO TE AYUDARÁ A VER EN LA OSCURIDAD, ¡PERO ESTE PUZZLE TE MANTENDRÁ DESPIERTO TODA LA NOCHE!

Existe una tendencia general por la que se cree que cada juego nuevo de puzzles que aparece tiene que ser un clon pobre de *Tetris* o la última versión de *Bust-A-Move*. Afortunadamente, de la despreocupación total de Taito por las convenciones de juego ha salido esta pequeña joya.

Puchi Carat tiene un 70 por ciento de *Breakout* y un 30 por ciento de *Bust-A-Move* (vale, algunas cosas nunca cambian), y una combinación tan poco habitual da como resultado un híbrido bastante decente.

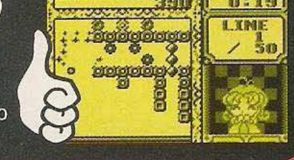
Tienes que usar un bate y una bola para cargarte todos los ladrillos de colores que van cayendo desde la parte de arriba del área de juego. Si golpeas a varios de ellos al mismo tiempo haces que desaparezcan y le envías media tonelada de porquería a la pantalla de tu oponente.

Algunas de las piedras preciosas tienen propiedades especiales (hacer desaparecer todas las gemas del mismo color, por ejemplo) y se necesita cierto nivel de planteamiento táctico. El único problema es que es increíblemente difícil darle al área deseada.

Vale la pena engancharse. A medida que vas mejorando en el juego, descubres que consiste en algo más que simplemente apuntar con precisión, y los oponentes del ordenador empiezan a caer. Entonces descubres las cartas ocultas, el modo dos jugadores y las sutiles tácticas que necesitas para dominar cada personaje.

¿Y EN B&N?

Se sustituyen las gemas de colores por formas, así que en blanco y negro es un poco más difícil de ver.





El diminuto personaje a un lado de la pantalla ejecuta un pequeño baile para demostrar lo bien que lo estás haciendo.

CONSEJO

No trates de darle demasiado efecto a la bola o no la recuperarás hasta que ésta pare de dar vueltas por la pantalla como una loca. Es más seguro darle a la bola un poco menos de ángulo; así, si fallas, tendrás otra oportunidad antes de que el otro jugador te haga morder el polvo.



GENTE PUCHI

Dependiendo de qué personaje escojas, las gemas están colocadas formando dibujos diferentes y el estilo de juego cambia un poco. También se evalúa tu actuación, y los tiros con suerte pueden hacerte ganar cartas que puedes intercambiar con tus amigos.



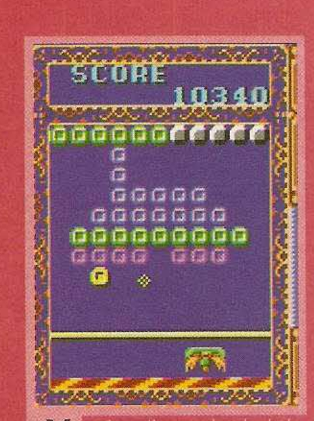
Cada personaje se llama como una clase de gema. Sin embargo el nombre de Gema no aparece (¡qué descuido!)



Haz algo impresionante (como conseguir un "Perfect") y tendrás el honor de poseer una de estas cartas.



Ahora puedes controlar el personaje que has conseguido, con sus propias gemas y tácticas



Si pudiera colar la bola en ese espacio tan grande todas las piezas se caerían y me llevaría un montón de puntos adicionales.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
En conjunto parece bastante mono, teniendo en cuenta que es un juego tan sencillo.

JUGABILIDAD
Básicamente, el mismo tipo de acción en plan rebote todo el rato.

DURABILIDAD
El modo para dos jugadores es bueno y te tirarás media vida para conseguir todas las cartas.

DIFICULTAD
Nunca es especialmente fácil. A veces dependerás de la suerte.

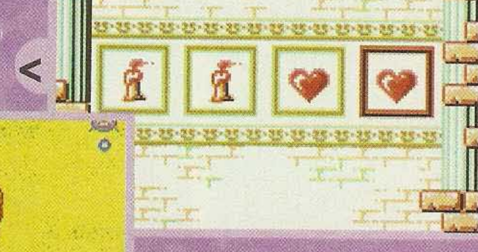




PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: KONAMI
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
INFO: COLOR / B&N



"¡Saca tu trasero de ahí, foca!" "¡Ey, sin insultar! Morsa ¡y a mucha honra!"



¿No será esto un jeroglífico? "Los corazones serán des-vela-dos."

Los fans de El imperio contraataca reconocerán este nivel, cuyo escenario es un campo de asteroides. ¡Duro como una piedra! (¿Lo captas?)



Gradius es el nombre japonés del juego Nemesis. El nombre original de Antartic Adventure era Phillip.

KONAMI GB COLLECTION VOL. 4

Alguien pretende hacernos recordar el pasado. La oferta no está mal.

Una recopilación de éxitos de antaño remozada, es la prueba viviente de que el tiempo nos ha ido ablandando. Mira, si no, *Nemesis II*. ¿De verdad jugábamos juegos tan duros como ése? Fíjate, has de guiar tu nave espacial por una serie de niveles lleno de enemigos. Sólo con poner un extremo del ala mal, tu castigo será volver al último punto de inicio sin reforzadores. Suerte que los reforzadores ya habían actuado transformando tu nave en una fortaleza que escupe fuego láser, por lo que podrás apañártelas bien. Vaya, que además de duro también puede ser divertido.

Castlevania II: Belmont's Revenge es más relajado. Esta vez te transformas en *Christopher Belmont*, quien se dedica a matar vampiros a hachazos mientras busca a su hijo. Los murciélagos se abaten sobre él sin compasión, así que necesitarás agarrar cada corazón de energía que haya escondido en el escenario.

¿Y qué me dices de *Yie Ar Kung-Fu?* Una conversión de uno de los primeros juegos de lucha del mundo, tan simple que te va entrar la risa.

Antarctic Adventure, sin embargo, es un alivio. Es un alegre juego de carreras.

Los gráficos de los cuatro juegos no son nada del otro mundo, pero es superdivertido jugar con ellos.



Yie Ar Kung-Fu es uno de los mejores beat'em up para GB. (Como hay tantos para escoger).

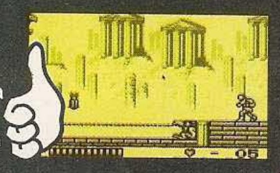
CONSEJO

La mayoría de fans de Konami saben que pulsando "Pausa" e introduciendo Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A se accede a un truco. En Nemesis II, por ejemplo, consigues 10 vidas. ¿Cómo que no? A ver... Arriba, Arriba, Abajo, Abajo... ¿Eh? ¡Lo han quitado! (Vaya, sentimos no haberte sido de ayuda).



¿Y EN B&N?

Cada uno de los juegos fue lanzado por separado para la primera Game Boy, así que funcionan a la perfección en la consola monocroma.



¿SON LO BASTANTE DUROS PARA TI?

Konami GB Collection Vol. 4 nos demuestra lo enclenques que nos hemos vuelto. Si puedes puntuar alto en estos juegos, seguro que también eres capaz de hacer estas otras cosas: atravesar el canal de la Mancha en bicicleta, derribar un edificio con la nariz y enfrentarte a un combate a muerte contra el dire de la revista.



El más espinoso de los cuatro es *Nemesis II*. Tus posibilidades de vencer son minúsculas.



No menos complicado es *Castlevania*. ¿La clave? No parar de dar latigazos a esas velas.



Si piensas que *Yie Air Kung-Fu* va a ser coser y cantar, ni lo sueñes.



Hurra por Antartic Adventure. Hasta el nivel 3 es pan comido.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Las intros aún tienen un pase, pero los gráficos del juego son primitivos.

JUGABILIDAD
Clásica, tradicional, añeja y de alta precisión. ¡Viva!

DURABILIDAD
¿Es lo mismo que extensión? (¡Nooo!) De todas maneras, tienes para rato.

DIFICULTAD
Van desde ultradifícil *(Nemesis II)* a poco complicado *(Antarctic)*.







PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: UBI SOFT

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: NO

INFO: SÓLO COLOR

¿Por qué todos los ayudantes de científicos locos se llaman Igor? Podrían haberlo llamado Froilán.



EL HOMBRE DE LAS MIL CARAS

Es para ponerse a reír. Si dejas a Igor solo, se pondrá a hacer cosas raras y se lo pasará mejor que tú. Mientras él se entretiene, tú puedes ir al lavabo, a merendar...



Igor esconde su cara mientras sale una araña de su camisa.



Es tan feo que la careta de calavera que se ha puesto es una mejora sustancial.



Igor saca una botella, la remueve y ¡bum!

TOONSYLVANIA

Un nuevo día amanece y, con él, un nuevo juego de plataformas, esta vez, plagado de monstruos.

Si tu idea de diversión es coleccionar partes del cuerpo para poder reconstruir a un memo como Phil, entonces este juego es para ti.

Como si no fuera ya bastante el hecho de que *Toonsylvania* sea un plataformas algo limitado, nos encontramos que se salta una regla básica de este tipo de juegos: aplastar cosas saltando encima de ellas.

Estamos de acuerdo en que eso no lo convierte en peor juego, pero si lo comparas con *Super Mario DX*, que está basado en un juego que tiene ya más de diecisiete años, te darás cuenta de que no tiene mucho que hacer.

El loco doctor Vic Frankenstein ha dejado su laboratorio desatendido. Esto es un gran error, ya que sus dos ayudantes, Phil e Igor, se han dedicado a juguetear en él. En un experimento que no acabó de salir bien, Phil explota, y la misión de Igor consiste en encontrar los trozos que están esparcidos por todas partes para poder reconstituirlo.

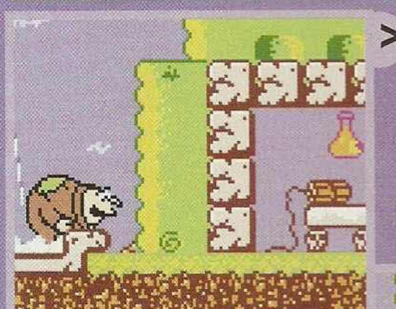
Tú te pones dentro de la piel de Igor y tienes la misión de volver a darle vida a tu amiguito. Al principio de cada nivel, el Dr Frankenstein te da una lista de todas las piezas que tienes que coleccionar para completar el nivel, que no son pocas.

Toonsylvania consiste en coleccionar cosas, y poco más. Le falta un poco de variedad y emoción.

¿Y EN B&N?

Toonsylvania no se puede jugar en una consola que no sea de color, aunque Frankenstein es muy antiguo.





¡En pie, Igor! Hay mucho trabajo por hacer y el científico loco está que trina...



Hay dinamita ahí dentro. Si tienes una cerilla en el bolsillo, será mejor que la guardes bien.

CONSEJO

Igor tiene más capacidades de lo que parece. Si saltas cerca de una plataforma y pulsas Arriba en el D-pad, se agarrará del borde; y si vuelves a pulsar Arriba, subirá como un chimpancé. Va bien para alcanzar esas plataformas que se encuentran a gran distancia.

¡MONSTRUOS!

Toonsylvania está repleto de bichos. Algunos muerden.



Las ratas malvadas son muy rápidas y se pueden llevar un bloque de energía en cuestión de segundos.



Estas arañas son fáciles de combatir. Suben y bajan como si estuvieran esperando a que las mataras.



Tu peor enemigo es la gravedad misma debido a la precisión que exigen los saltos.



Esto es lectura obligatoria. Lo necesitarás si quieres avanzar en *Toonsylvania*. Es una novela histórica sobre las aventuras de un niño con una locomotora mágica.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Tiene buena pinta, pero el juego en sí es algo limitado.

JUGABILIDAD
Como ya hemos dicho, el juego en sí deja qué desear.

DURABILIDAD
Si eres hábil no te durará demasiado.

DIFICULTAD
No es difícil de jugar, pero encontrar todos los ítems es complejo.





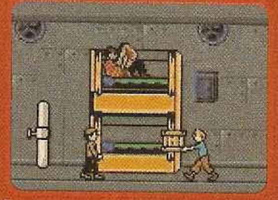
PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: INFOGRAMES
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
EXTRAS: SÓLO COLOR

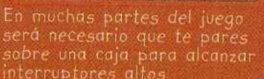


Una de las habilidades de Tintin es que puede trepar a los árboles, pero no hay que entretenerse mucho en las ramas, porque se rompen.

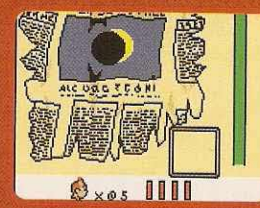
PIENSA Y ACTÚA

En este juego tendrás que resolver puzzles continuamente mientras evitas peligros al mismo tiempo.





En muchas partes del juego será necesario que te pares sobre una caja para alcanzar interruptores altos.



Otra de las pruebas es resolver el clásico puzzle de piezas.



Tintin logra una perfecta combinación entre narración de una historia y acción non-stop, y el resultado de todo esto es que no te cansas de jugar nunca.

TINTIN, PRISONERS OF THE SUN

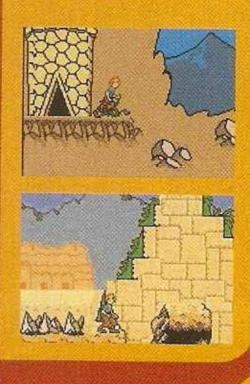
¡Es un puzzle de principio a fin! ¡Sentirás como si estuvieras leyendo el cómic!

Cada vez se leen menos cómics y se juegan más videojuegos; y lo que ocurre normalmente cuando un personaje de cómic cobra vida en un videojuego es que te encuentras con el tipo habitual de aventuras y jugabilidad, pero con una cara conocida. Al final, las historias y las particularidades del personaje se pierden; lo que significa que el cómic propiamente se pierde. La buena noticia es que esto no ocurre con Tintin, Prisoners Of The Sun. Pues este juego para GB, que es una reedición a color del mismo título aparecido hace cuatro años en blanco y negro, retoma el argumento de una de las aventuras de Tintin y lo sigue a pie juntillas. Eso sí, la la versión en color no es tan difícil como la monocroma.

Hay algo que diferencia a Tintin de los demás plataformas de aventuras para Game Boy, pero es difícil decir qué es. ¿Los gráficos? Están muy bien, pero hay juegos para la portátil de Nintendo con mucho más color, imaginación y detalles. ¿La jugabilidad? En Tintin hay que hacer de todo, actuando y pensando, pero muchos otros juegos te mantienen aún más ocupado. ¿La historia? Si lo juegas suficientemente rápido alcanzas a recordar el hilo del argumento, aunque un videojuego de Game Boy normalmente no sobresale por estas cosas. Pero en el caso de Tintin, Prisoners Of The Sun, la historia le da más sentido a todo lo que sucede. Tal vez lo que diferencia este título de los demás es que logra una de las mejores conversiones de un cómic en videojuego, conservando el aspecto visual y el carisma de Tintin, y añadiéndole a esto un estilo de jugabilidad que de verdad hace sentir a cada jugador como si acompañara a Tintin en su investigación.

CONSEJO

Es importante observar muy bien los escenarios para encontrar la manera de esquivar el peligro. Recuerda que Tintin puede moverse hacia el fondo de la pantalla en ciertos lugares, con lo cual te librarás de muchos problemas con aborígenes y marineros. Ten en mente que eres un reportero que va a la defensiva, por lo cual tu mejor arma es el sigilo.



¿Y EN B&N?

No, pero tal vez puedas encontrar la versión antigua de Tintin, que era bastante más difícil.



MUCHA ACCIÓN

Durante la investigación, a Tintin le pasan todo tipo de cosas, y para sobrevivir y resolver el misterio de la momia peruana, tendrá que poner a punto diversas habilidades:



También tendrá que perseguir a los secuestradores del profesor Tornasol, y para ello necesita conducir un coche a toda velocidad.



Cuando salva a Milú, el reportero es atrapado por un inmenso cóndor, pero si lo guías bien puede servirte para bajar de la montaña.



En otro momento, Tintin debe escapar de una violenta avalancha de nieve que se le viene encima.



Por último, Tintin tendrá que subir a una barca para cruzar un río lleno de cocodrilos.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Luce como un cómic en movimiento, de modo que mantienes el contacto con el.

JUGABILIDAD
Conducirás un coche, te colgarás de un cóndor y navegarás junto a los cocodrilos.

DURABILIDAD
Tienes más de veinte niveles llenos de retos diferentes.

DIFICULTAD
Tendrás que estar atento desde el principio hasta el fin.





REVIEW

PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: INFOGRAMES
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
INFO: SÓLO COLOR

Driver es el mejor simulador de conducción del continente que haya pasado nunca por Game Boy. Y afortunadamente tiene un seguro a todo riesgo.

DRIVER
>CHECKPOINT<
GET AWAY
PURSUIT
SURVIVAL
BACK
DRIVING GAMES

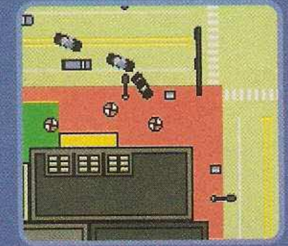
EXECRABLE EXTORSIONISTA

El propietario de un restaurante ha tardado demasiado en pagar por su protección, así que tu trabajo es arrasar sus negocios mientras evitas a los policías. Es uno de los aspectos más divertidos, y la presencia de suciedad es también un verdadero desafío.



El primer restaurante está al noroeste. Sólo tienes que seguir la flecha que indica en qué dirección debes ir.


Cuando llegues al primer restaurante, atraviesa el escaparate, esparciendo mesas y sillas por doquier.

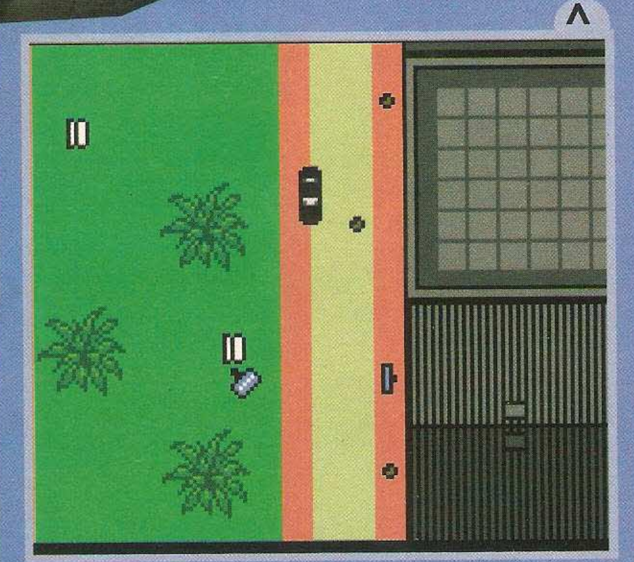

Tan pronto hayas cometido cualquier tipo de infracción la policía empezará a acosarte como un enjambre de abejas.

¡Yo quisiera ser un Ferrari!

DRIVER

Abróchate el cinturón antes de que empiecen todos los accidentes y persecuciones imaginables...

¡Ni el cochecito leré! Esta es una muy buena adaptación del clásico de PlayStation.



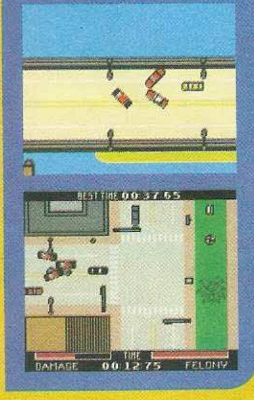
Como si no fuera suficiente con el diluvio de brillantes conversiones de PlayStation que han aparecido en los últimos meses, ahora el padre de todos los juegos de carreras ha pasado por una exitosa transición a la maravilla portátil de Nintendo con toda su gloria criminal. Nunca ponerse en la piel de un conductor fugitivo en las calles principales de San Francisco o Miami había sido más divertido o más fácil.

Así como *Grand Theft Auto* daba al jugador aventuras basadas en misiones y permitía disfrutar de las emociones de pasear en coche, *Driver* usa la misma fórmula basada en misiones, sacándole más jugo a los niveles. Y, a diferencia de *GTA*, donde podías abandonar el vehículo y sembrar el caos, *Driver* conserva el formato "detrás del volante". Pero esto, lejos de reducir el nivel de diversión, permite arrasar restaurantes y locales similares y adelantar a los turismos mientras repartes mercancías robadas o persigues a un rival.

Al tiempo que mantienen todos los elementos cruciales que han colocado el título en la lista de favoritos del año

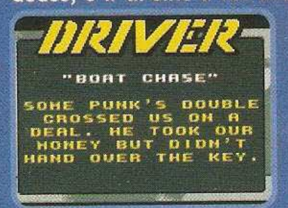
CONSEJO

Cuando trates de pasar entre los coches de policía y el muro de la autopista en tramos muy estrechos, fíjate en qué dirección están girando los policías; describen una curva, así que dirígete a la parte inferior de la curva mientras ellos están en la parte superior. Así tendrás espacio de sobras para pasar. ¡Je!



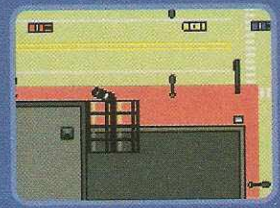
CONDUCE O MUERE

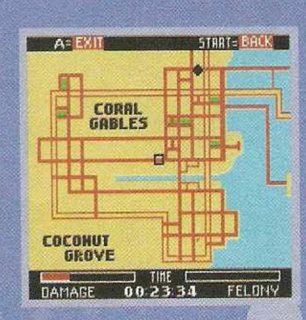
Perseguir o que te persigan - todo forma parte de la emoción. Al final de cada nivel, recibes un código para guardar; así puedes tomarte un respiro y descansar los dedos, o ir al cine a ver una peli, o algo así.



En cada misión de supervivencia recibes un mensaje breve como éste.


En el Modo Checkpoint tendrás que atravesar ciudades corriendo a contrarreloj.


Tras capturar a los atracadores, tienes que llevarlos a la cárcel.



¿Te has perdido? Pues aprieta Start y te saldrá el mapa. El cuadrado eres tú, y la mancha intermitente es tu objetivo. ¡A por él!





Paseando a Miss Daisy. Lleva el viejo material a la otra parte de la ciudad.

pasado, los diseñadores Crawfish han conseguido introducir diversos juegos de carreras fantásticos con el fin de afilar tus habilidades.

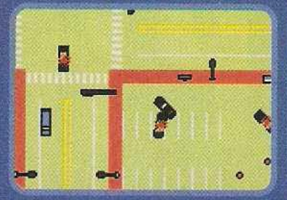
Escoge entre escaparte de la poli (Get-away), luchar contra el malo (Pursuit) correr a contrarreloj por el pueblo (Checkpoint) o deshacerte de la persecución del coche patrulla en el Modo Supervivencia.

Cuando ya le hayas pillado el truquillo a moverte por ahí con tu vehículo en miniatura, ya puedes empezar tu carrera de piloto fugitivo (aunque en realidad eres un policía de incógnito en una floja trama secundaria insertada para aplacar la censura) y disfrutar las aventuras esperando en el Modo Undercover. Aquí se ofrecen placeres tales como llegar al banco evitando a los policías, perseguir lanchas en busca de las llaves del piloto o arrasar un montón de restaurantes. Hay variaciones, pero cada una de ellas es desafiante y única, y la curva de dificultad sigue una suave línea ascendente y proporciona más diversión que *Grand Theft Auto*, que es en comparación más lento. Y por lo que respecta a las emociones viscerales, los coches de policía conservan la fiereza cruda del juego original, y mientras las calles confusas te permiten tener más espacio para maniobrar (aunque estén plagadas de conos y otros obstáculos), los policías son realmente tenaces. Si no te andas con cuidado, te irán acorralando hasta hacerte chocar. Por otra parte, está bien que no instalen a menudo los controles de carretera que tanto abundaban en la versión original de Play Station.

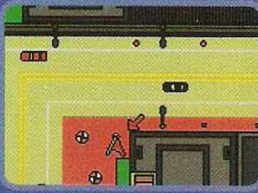
Driver es excitante y equilibrado. Es una adaptación muy bien lograda y un viaje matador.

JUEGA A CONDUCIR

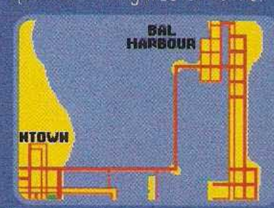
Además de seguir la misión, *Driver* también ofrece la posibilidad de distraerte con los clásicos del género. Los juegos de conducción son muy divertidos, y una buena ocasión para perfeccionar tus habilidades con el volante antes de pasar a las misiones, que suponen un reto mayor.



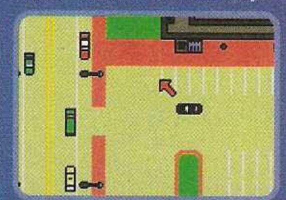
El Modo Survival es el más duro, con coches de policía que van a cargarse tu coche



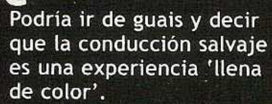
En el Modo Checkpoint tendrás que atravesar las calles corriendo contrarreloj



En el Modo Get-away tienes que deshacerte de los policías por toda la ciudad. Siempre puedes consultar el mapa durante la fuga.



En el Modo Pursuit vas esquivando a los turismos y persigues a otro vehículo hasta convertirlo en una lluvia de metralla.



¿Y EN B&N?

Podría ir de guais y decir que la conducción salvaje es una experiencia 'llena de color'.

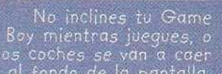


Tal y como va el litro de gasolina, más te valdría ir en patines.

DRIVER
"HIDE THE EVIDENCE"
YOU DID GOOD.
WE'VE GOT A REALLY HOT CAR THAT NEEDS TO BE OUT OF HERE

Espejo... señal... maniobra. Conduce como un lunático enloquecido. Está todo en el Código de Circulación.



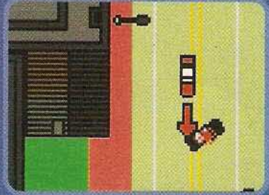


No inclines tu Game Boy mientras juegues, o todos los coches se van a caer al fondo de la pantalla.



AUTOESCUELA

Conducir por las calles principales no es ningún chiste. (Esto es un chiste para que puedas ver la diferencia: ¿Cuál es el animal que siempre va el último? El delfín.) Aquí tienes algunos consejos.



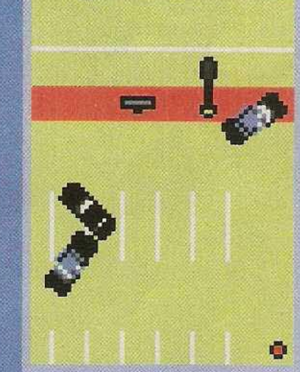
Si un coche de policía se planta delante de ti, pégale por la parte frontal.



Usa otros coches para escudarte de los policías que te asalten, tal como ves aquí.



Cuando encuentres un control de carretera siempre hay un punto por donde escabullirte.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Detallada y súper envolvente, con cantidad de opciones..

JUGABILIDAD
Desafiante, aunque algunos de los juegos de conducción son cortos y repetitivos.

DURABILIDAD
El Modo Survival te viciará. Hay muchas cosas para hacer.

DIFICULTAD
La curva de dificultad nunca echa a perder la diversión de la aventura.





PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: CODEMASTERS
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
INFO: SOLO COLOR



Aquí tienes el plantel de rivales de la máquina. Sólo uno lleva barba

¿Y EN B&N?

Pues no, pero no debería sorprenderte. ¿Cómo se puede distinguir la bola roja de la verde en una pantalla sin color?



PRO POOL

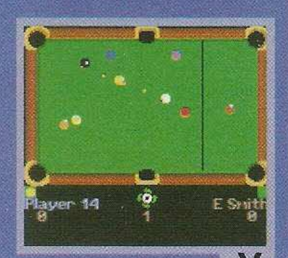
¡Pasen y vean, señores, el billar de bolsillo!

Cuesta creer que el juego entero del billar quepa en un cartucho del tamaño de una bolsita de té. Pero, eso es precisamente lo que ha hecho Codemasters, ¡qué chicos más recurridos! *Pro Pool* incorpora nada menos que nueve modos de juego diferentes, contando el de entrenamiento. Es el billar convencional, con su mesa de troneras, y sus bolas negra, blanca y de colores. Cada partida tiene unas normas específicas, presentadas en forma de pantalla de instrucciones, para que en cuestión de minutos sepas jugar en toda regla.

Todo es mucho más simple cuando empiezas a jugar: contemplas la acción desde una perspectiva superior, y juegas contra un amigo o la Game Boy mismo por turnos. Golpeas la bola de carambola mediante un pequeño indicador puntiagudo que sobresale de la bola blanca, y que puedes mover para que mire en cualquier dirección, alargándolo o acortándolo dependiendo de la fuerza que quieras imprimir al golpe. Más sencillo, imposible. Lo único que luego has de hacer es pulsar el botón A para meter la bola en la tronera de forma enérgica.

A pesar de lo dicho, el juego no es lo fantástico que debería ser, ya que puedes escoger la dirección del golpe, pero no ajustar el ángulo. Ello significa que apuntar la bola blanca es súper complicado, y a veces no puedes mandarla justo donde quieres. En muchos casos, la elección se reduce a dos golpes malos.

Lamentablemente, esto echa a perder todo el juego, que en vez de pasar a ser jugable se convierte en una pesadilla. Incluso el modo Mesa (Hustle), en el que apuestas dinero a las partidas que vas a jugar, no sirve de tabla de salvación. Una verdadera pena, pues *Pro Pool* es un buen juego en otros aspectos. ¡Otro intento frustrado! ¡Maldición!



En la repetición podrás ver lo bien o lo mal que lo has hecho.

CONSEJO

Te puede parecer una tontería, pero la mejor manera de entronerar una bola al principio es simplemente estrellar la blanca contra las demás. Golpéala con la suficiente fuerza y alguna meterás. Sí, no te burles, que eso es exactamente lo que los profesionales hacen. Y ellos sabrán más que nadie, ¿no?





¡APUESTAS!

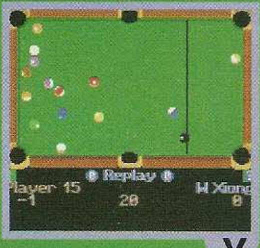
En el modo Mesa (Hustle), te juegas tu dinero en la partida que está a punto de empezar.



Si no puedes entronerar la bola, envíala a algún punto de la mesa al que no llegue tu contrincante. A esto se le llama táctica.



Si todo lo demás falla (cosa que probablemente sucederá), empuja la blanca violentamente contra el resto de bolas. Igual que en el billar real.



El modo mesa es difícil, pues tú y la máquina tenéis el mismo onjetivo.

¡EN LÍNEA!

La idea es simple. Toma la bola blanca, alinéala con la bola que quieres meter (o, como mínimo, tocar) y golpéala rápidamente con tu taco especial. Apuntar a la bola objetivo es un sencillo proceso de tres pasos. Presta atención, 007.



¿Ves la blanca? Es la última bola de la derecha. Los expertos la llaman "la bola taco" y es la primera que has de golpear.



Bien, intenta dar un toque suave a la bola roja para meterla en la tronera de en medio. Los expertos llaman a esto "nada fácil".



¡Me cachis! Ha salido mal otra vez. Bueno, no desesperes, eso pasa muy a menudo en *Pro Pool*.



Esta pantalla muestra la fuerza del rival virtual (mediante una curiosa representación de chips informáticos) al que vas a enfrentarte. Nada menos que un jugador de billar profesional.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Hace lo que se supone, y punto. Se conforma con eso.

JUGABILIDAD
Debería ser estupenda, pero no lo es. ¡Qué pena!

DURABILIDAD
Si soportas todas sus estupideces, lo jugarás durante una eternidad.

DIFICULTAD
Es difícil, pero puedes acostumbrarte.



PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: INFOGRAMES
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
EXTRAS: SÓLO COLOR



Ese gruo de flechas verdes es un destructor. Derriba muros con la misma eficacia que un martinete

Las bolas de fuego evaporan el agua que tocan, no importa la cantidad que haya. Son muy útiles.

EXPLOSIÓN CONTROLADA

Aunque el propósito de las bombas y bolas de fuego sea complicar la partida, puedes sacar provecho de ellos (especialmente en caso de que el lugar esté demasiado concurrido). Pero, ¡ojo con la manipulación!



Con esta bomba pretendíamos aplanar el bloque de la izquierda, pero -¡oh, no!- la bomba ha hecho un impacto en el suelo



Ya ves el resultado: un agujero perfectamente visible. Ahora, el agua se escurrirá por él. ¡Maldita sea nuestra estampa!

WETRIX



Si duda, Wetrix es un clásico entre clásicos.

¿Te encantan los ladrillos? ¿Te gusta el agua? ¿Sientes debilidad por los puzzles? ¡Tienes que probar este juego!

Si preguntas a la gente cuál es su juego favorito para Game Boy, seguro que la respuesta que se irá repitiendo es *Tetris*. ¡No hay quien pueda con la clásica fórmula que combina bloques y tensión! Aunque siempre salen competidores que intentan "superar" a *Tetris*. Uno de ellos es *Wetrix*.

La estrategia básica es muy sencilla, como en todo buen juego de puzzles: utiliza los bloques que caen para levantar áreas de contención. Luego, deposita el agua en el interior de estas áreas para crear lagos. La más pequeña brecha en la pared o agujero provocarán un escape. Si se vacía demasiada agua, los vecinos de abajo querrán matarte.

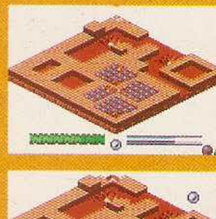
Los vecinos de arriba, o quienquiera que sea, te van lanzando objetos, entre los que se cuentan: destructores, bolas de fuego, y bombas.

Tienes a tu disposición varios modos de juegos diferentes, que puedes utilizar según tu estado de ánimo: Clásico (estándar), Profesional (como Clásico pero más rápido), y Handicap (puedes variar las condiciones). Incluso puedes irte al modo de práctica para afinar tus habilidades.

Wetrix, aunque es un valiente esfuerzo que intenta una fórmula diferente, exige demasiada destreza y paciencia. Es complicado y pesado. Reaccionas en vez de planear. Los gráficos son sosos y confusos. La música es horrible. Si realmente eres un fan de los bloques y el agua, juega a Tetris en la bañera.

CONSEJO

Lo más frustrante es la sensación de impotencia que te invade cuando el juego empieza a descontrolarse. Hemos inventado un método que consiste en construir embalses en todos los sitios excepto en la esquina más próxima o la más lejana a ti, como prefieras, donde vertemos el material de desperdicio, es decir, todos los bloques y bombas que no queremos.





¿Y EN B&N?

¿Podría? Sí. ¿Lo hace? No. Es otro de los muchos juegos que sólo funcionan con la Game Boy Color.

Wetrix GB
This Game Pak is specially designed for Game Boy Color. Please use a Game Boy Color Unit to play this game.

ESTRATEGIA

En un área de juego limitada, es importante utilizar el espacio disponible de forma adecuada. Las piezas en forma de "T" se acoplan perfectamente en el centro de cada lado, mientras que las que tienen forma de "O" crean pozos instantáneos. Incluso podrías escribir tu nombre con ellas (si te llamaras Totó).



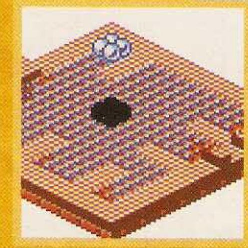
Mira cómo hemos aprovechado al máximo el espacio. El pozo de la derecha es tan profundo que en él cabrán unos 319,07 m3 aprox.



Para crear el pozo de forma manual, depositamos una "T" en un extremo, añadimos una "L" y lo cerramos con una pieza recta. ¡Ya está!

El modo de práctica es en "lecciones", cada una con un objetivo específico. ¡Qué lástima que no sea el Profesor Oak quien dé las lecciones.





Como somos unos chicos obedientes, hemos practicado la lección (y nos ha salido bien, por cierto). ¿Qué viene ahora?

VEREDICTO

PRESENTACIÓN Gráficos minimalistas y monótonos. Sonido deprimente.

JUGABILIDAD Difícil desde el principio. Le falta emoción para que sea divertido.

DURABILIDAD Te llevará algún tiempo conquistar los distintos modos de juego.

DIFICULTAD El juego requiere mucha dedicación.

50%





PRECIO: 5.990 PTAS.

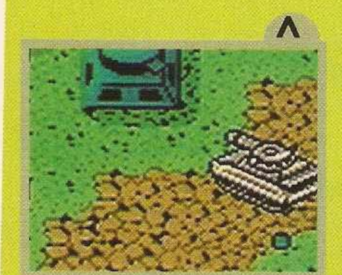
DE: ACCLAIM/BIT MANAGERS

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: SÍ

INFO: SÓLO COLOR

Esos malditos búnkeres son muy molestos. ¡Cargatelos!



¡CÁRGATELOS!

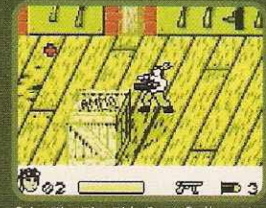
Las armas son otro punto de diferencia con respecto a anteriores entregas, pues ya no existe la posibilidad de combinarlas. Esa ausencia ha sido compensada con armas de todo tipo. Una para cada ocasión.



¡Nuestro querido arco ha vuelto! Puede salvarte cuando el resto te falle.



¡La pistola, nada sensacional, pero siempre muy práctica!



¡RA-TA-TA-TA! Qué Bella uzi. ¡Aniquila a los dinos!

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

Como complemento del nuevo "Turok" para la N64, Acclaim lanza un juego con scroll lateral para GBC...



Por fin, un arma. ¡Ahora que no puedes dispararle a nadie!

Hemos de reconocerlo: las aventuras de Mr. Turok en pantalla pequeña nos despiertan un especial entusiasmo. Tras jugar los larguísimos y agotadores niveles del magnífico shoot 'em up de visión subjetiva de Acclaim que fue *Turok Rage Wars*, nuestra sed dinosaúrica vuelve a calmarse con esta interesante tercera parte.

Has de saber que lo que encontrarás en este cartucho no es nada desconocido. Quien conozca *Turok Rage Wars* para GBC encontrará un juego que, en lo básico, es lo mismo. En su mayor parte, *Turok 3*, como todos sus predecesores, te invita a acuchillar, asaetear y acribillar a una tromba de lagartos, no especialmente duros, pero lo bastante numerosos como para que te sangre el pulgar de tanto pulsar A.

Aunque la búsqueda de llaves, activación de interruptores y recolección de armas vienen a ser lo mismo, *Turok 3* se presenta de manera ligeramente distinta. Se introducen algunas mejoras en la animación de Fireseed. Por todo ello, este nuevo Turok para GBC es de lo más divertido. Encontrarás mucha variedad en el diseño de niveles y en los lugares. Puedes combatir por mar, jungla y playa, pero, a pesar de las secciones "de conducción" con visión en picado entre niveles que le dan un toque renovador.

Tiene unos gráficos agradables y una historia que se desarrolla a lo largo de lo niveles, pero básicamente todo se reduce a matar lagartos. Si, como nosotros, eres de los que disfruta con los juegos plagados de acción, te lo pasarás de muerte aniquilando a una horda inacabable de mutantes. Pese a que no llega a la altura de *Metal Gear Solid* y *Perfect Dark*, el nuevo Turok es de lo más interesante.

¿Y EN B&N?

Para disfrutar de las matanzas dinosaúricas necesitarás una GB en color. ¡La sangre ha de ser roja!



CONSEJO

En las secciones motorizadas en las que conduces un tanque tendrás que enfrentarte a otros vehículos como el tuyo. Si vas a lo loco, lo más probable es que, cuando se junten varios tanques en tu contra, acabes mal parado. Para evitar sufrir rasguños, avanza muy lentamente y disparando sin parar. De esta forma, es posible que hayas acabado con algún tanque enemigo incluso antes de que aparezca en pantalla.

¡EL SISTEMA DE TRANSPORTES!

Una de las innovaciones más interesantes de Turok 3 es la inclusión de niveles de "conducción". Al principio de estas áreas, te hallas al mando de un vehículo, como por ejemplo un bote o un tanque. Cada uno de ellos tiene un manejo distinto.



El tanque es genial y tiene unos controles finísimos. ¡Cárgate a esos dinosaurios!



¡Conducir el bote es difícil, pero muy divertido! ¡La dura vida del mar? Es encantador.



¡Busca bien el punto de aterrizaje: tienes que cargarte a más monstruos! ¡Apunta bien!

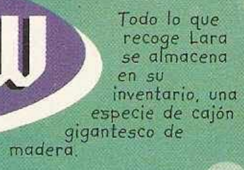
VEREDICTO

PRESENTACIÓN	JUGABILIDAD	DURABILIDAD	DIFICULTAD
Gráficos sólidos, elegantes, fluidos y funcionales y efectos sonoros adecuados.	Tiroteo estándar y magníficas secciones de conducción que le dan animación.	No se distingue por su variedad, pero puedes jugar de vez en cuando y matar más monstruos.	¡Tantos enemigos que no los puedes destruir ni con el tanque! ¡Vas a sufrir!





PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: PROEIN/CORE DESIGN
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
INFO: SÓLO COLOR



Todo lo que recoge Lara se almacena en su inventario, una especie de cajón gigantesco de madera.



¡MOMENTOS PARA RECORDAR!

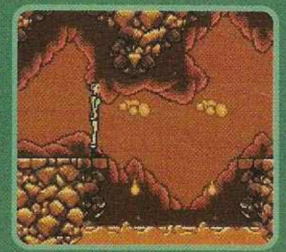
Lara tiene ante sí un largo camino. Si no tienes tiempo para pararte a admirar el paisaje, aquí te lo mostramos en todo su esplendor. ¡Pero mira sólo el decorado, pillín!



Las Cámaras del Tesoro están hasta los topes de trampas. los paneles del suelo desaparecen.



Sumérgete en las Cuevas y, de vez en cuando, encontrarás géisers para que puedas tomar aire.



Los Templos Volcánicos son lugares muy peligrosos. Si no te va el calor, será mejor que ni te acerques.

Me pone una con queso. ¡Y rapidito!

TOMB RAIDER III

¡Pequeño pero en perfecto estado de forma! Tomb Raider llega a la GBC y podrás disfrutar con Lara en cualquier sitio.

¡ENEMIGOS!

Lara volverá a verse las caras con viejos enemigos en la Game Boy. Los incondicionales seguro que se los conocerán a todos.



Los murciélagos son pequeños y fáciles de matar. Pero abundan mucho.



Esas serpientes se camuflan que da gusto con el fondo. Abre bien los ojos en los primeros niveles.



No sé por qué, pero a las momias del juego les encanta estrangular a la gente. ¡Qué caprichosas!

¡Lara está que se sube por las paredes! Y si no te lo crees, mira esta captura. ¿Tenemos razón o no?



¿A la izquierda o a la derecha? ¿Subirá otra vez el precio del gasóleo? Dudas, siempre dudas...

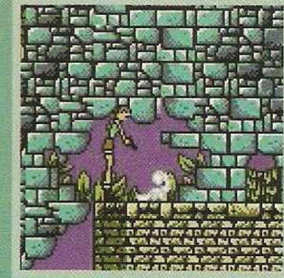
¿Escenas de vídeo decentes en la Game Boy? Increíble. La consola de bolsillo casi parece una PlayStation en miniatura gracias a Tomb Raider. ¡Enhorabuena!



Si no recordamos mal, hace ya unos cinco años que el primer *Tomb Raider* apareció en formato PlayStation. Durante todo este tiempo, Lara Croft ha estado muy ocupada. Ha burlado terribles amenazas del antiguo Egipto, ha sobrevivido a la Antártida, y ha explorado barcos hundidos en el mar. De hecho, sólo hay un sitio en el que no haya estado nunca: ¡en la Game Boy Color!

Pero eso se acabó, porque nuestra inseparable maquinita es el lugar elegido por Lara para su próxima aventura. Lo cierto es que ahora aparece en 2-D en lugar de 3-D, y que su cuerpo está formado por simples píxeles en lugar de fascinantes y modernísimos polígonos, pero no dejes que semejante minucia te eche atrás. *Tomb Raider* tiene una pinta estupenda, y su jugabilidad queda fuera de toda duda.

El aspecto de Lara es

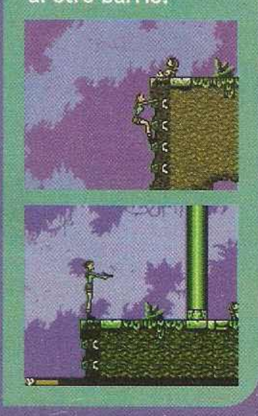




Creo que el grupo ha seguido a la guía y me he quedado descolgada. ¿Podría decirme alguien qué número calzaba este señor?

CONSEJO

Cuando escales hacia una plataforma que no puedas ver del todo bien, cuélgate de las puntas de los dedos un instante. Puede que haya una bestia merodeando que acabe pisándote los talones cuando acabes de subir. De ser éste el caso, espera a que se vaya, sube, y envíala al otro barrio.





asombroso; su perfil se ve enorme en pantalla, y la animación de su cuerpo es tan rápida que parece increíble. No hay juego de Lara que se precie en el que la heroína no sea capaz de demostrar lo muy en forma que está, y la versión para GBC no iba a ser menos; Lara puede correr, saltar, nadar, bucear, rodar... De hecho, puede hacer casi todo lo que demostraba en la PlayStation. ¡Alucinante!

Cabe destacar que uno de los desafíos más duros del juego consiste en aprenderse los movimientos de Lara, en total 25. Con tan pocos botones, deberás ejercitar a fondo tus dedos para ejecutar los movimientos. Sin embargo, cuando ya domines a la buena de Lara en todo su esplendor, podrás cruzarte los niveles con una facilidad que ni Tarzán con excedentes de lianas.

También deberás resolver puzzles de todo tipo, y para avanzar no te quedará más remedio que dar con los interruptores adecuados que abren las puertas interesantes. No obstante, debes andarte con mucho ojito, ya que hay trampas por doquier a la espera de los más incautos: baldosas que se hunden, pinchos mortales y zonas resbaladizas que conducen a una muerte segura. Estamos hablando de una cosecha *Tomb Raider*.

Para que la cosa no sea tan difícil, puedes echar mano de todos los ítems que hay repartidos por los niveles, tales como mejoras para las armas o botiquines; si quieres sobrevivir, deberás utilizarlos. También hay un montón de recompensas, así que no dudes en buscar hasta en la última rendija de cada nivel para hacer buen acopio de ítems y tesoros, y contar con ellos en los tramos más difíciles.

Tomb Raider, por gráficos, jugabilidad y calidad, está muy por encima de muchos otros juegos para GBC. Si lo que buscas es un plataformas de acción un pelín exigente, aquí lo tienes. Y si creías que los gráficos de la GBC no podían ser así de alucinantes, será mejor que revises tus planteamientos (las escenas animadas parecen extraídas directamente de la pantalla de una PlayStation). Así pues..., ¿a qué estás esperando?





Dos mundos que se superponen. Dos cadenas atemporales que... Creo que no debería leer esa enciclopedia para filósofos frustrados.



Lara, emocionada, decide sofocar el sufrimiento del dragón y se decide a darle unas friegas con linimento en esas amígdalas tan inflamadas.

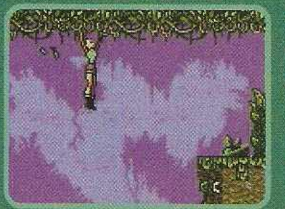


¡LARA SALTARINA!

¡Corre! ¡Y salta! ¡Corre y salta! No me extraña que esté tan delgadita, la chica.



Mantén pulsado Abajo y Lara se agachará. Si mantienes Izquierda o Derecha rodará, va de perlas para escabullirte.



Salta y mantén pulsado 'acción' para agarrarte a las enredaderas. Ahora desplázate.



Quizá falles más de la cuenta cuando intentes el salto con carrerilla.

¿Y EN B&N?

Conseguir que Lara no se despeine en toda la partida requiere esfuerzo. Por lo tanto, no funciona en blanco y negro.

Tomb Raider
software is intended for use with the Game Boy Color.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN	JUGABILIDAD	DURABILIDAD	DIFICULTAD
Gráficos alucinantes con un control intuitivo. Una maravilla en miniatura.	Te costará dominar los movimientos de Lara, pero en su conjunto, es fabuloso.	No creas que te lo vas a pasar en un santiamén. ¡Es un juego enorme!	Lo más difícil es pillarle el tranquillo a los movimientos de Lara.







PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: UBI SOFT
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: SÍ
INFO: SÓLO COLOR

Cada vez que te metan un gol y no entiendas cuál fue tu error, puedes pulsar Select, y con ello verás la repetición.

Para ganar es necesario que domines la técnica de dirigir la pelota con el D-pad. De otro modo, en el saque de portería te encontrarás con que la pelota la recibe un rival.

PERDIENDO PUESTOS

Aunque *Barça Manager* es el primer juego de fútbol que combina el trabajo en la cancha con el de escritorio, tiene algunas faltas notables.

En el campo, los gráficos resultan demasiado sosos, con colores demasiado oscuros, y la jugabilidad resulta un tanto limitada.

Los datos que incorpora el cartucho son referentes al año pasado, lo cual hace que las plantillas no estén actualizadas.



Es muy importante que no empieces a hacer fichajes como loco desde el principio, pues sólo conseguirás agotar el presupuesto inicial. Espera a que domines la técnica de juego y a tener suficiente dinero.

BARÇA MANAGER 2000

¿Eres capaz de conseguir el título de liga para tu equipo favorito?

Está claro que la fiebre del espectáculo futbolístico ya no nos emociona sólo en el estadio, sino que también nos engancha todo lo que sucede en las oficinas.

Y resulta tan emocionante ver que nuestro equipo mete un gol como ver a un fichaje de lujo con la camiseta que amamos.

Comienzas con una plantilla real, aunque con los datos referentes a la temporada pasada, y con un presupuesto también realista. Luego aparecen los diferentes compromisos que tendrá que afrontar tu equipo durante la temporada y tendrás que irlos cumpliendo a rajatabla. Si ganas los partidos y no te eliminan de las copas, siempre tienes partidos pendientes en el calendario, lo cual significa que aumentan las recaudaciones.

Como era de esperar, los distintos jugadores no difieren mucho entre sí. Sin embargo, el objetivo de un fichaje en *BM2000* no está en lograr que tu equipo juegue mejor, sino en que tenga una plantilla de ensueño. Pero esto sólo lo logras si eres bueno en la cancha, por lo cual es imprescindible que domines la técnica de juego. Los partidos en *BM2000* no tienen mucho de especial: perspectiva vertical, muy cómoda; jugadores bien hechos y un control del balón continuo. Los partidos pueden durar un minuto, dos o cinco. Bueno, hay algo que resulta aún mejor que esto: puedes jugar contra un amigo mediante el cable de conexión. ¡Y puedes conectarte no sólo para jugar, sino también para comprar y vender jugadores! Esto es realmente un golazo, el punto que faltaba para que tengamos con nosotros a uno de los juegos más completos de fútbol para GB.

¿Y EN B&N?

Los colores blaugranas sólo pueden ser apreciados en color.



CONSEJO

Si un jugador del equipo contrario se escapa con el balón, puedes derribarlo sin dejarle ninguna oportunidad, aunque cometiendo falta. Para ello necesitas pulsar A en el mismo momento en que lo alcanzas por detrás. También pulsando A puedes lograr que un saque de portería llegue más lejos; y con el D-pad puedes darle dirección a la pelota.

EN LA MESA DE NEGOCIACIONES

Porque el fútbol es un espectáculo...



Un equipo de fútbol no es sólo una docena de deportistas corriendo en la cancha, sino un mogollón de millones corriendo.

Con este simulador de gestión futbolística de Ubi Soft podrás escoger un equipo entre los clubes europeos.



Pueden suceder montones de cosas: se pueden lesionar tus jugadores, puedes recibir ofertas de compra o ascender.



Puedes lograr con *Barça Manager* un equipo con las mejores figuras del mundo, y luego usar ese mismo equipo.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Gráficamente no es gran cosa y los datos están anticuados.

JUGABILIDAD
La tiene toda: si amas el fútbol, aquí encontrarás más satisfacción que en ningún otro sitio.

DURABILIDAD
Si quieres conseguir el mejor equipo del mundo, no volverás a ver el sol en muchos meses.

DIFICULTAD
La perspectiva vertical te obliga a pensar tus jugadas con mucho realismo.





tu Game Boy nunca ha saltado tan alto









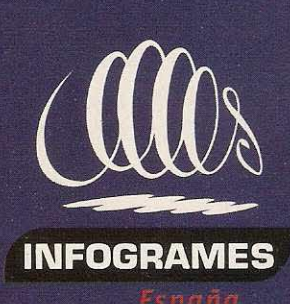




- Licencia oficial de FIM Supercross y Motocross World Championships -
- Hasta 16 trucos para hacer maniobras espectaculares en el modo freestyle -
- Los mejores 20 pilotos del mundo, motos oficiales, circuitos reales... -
- Excelentes gráficos y originales vídeos -

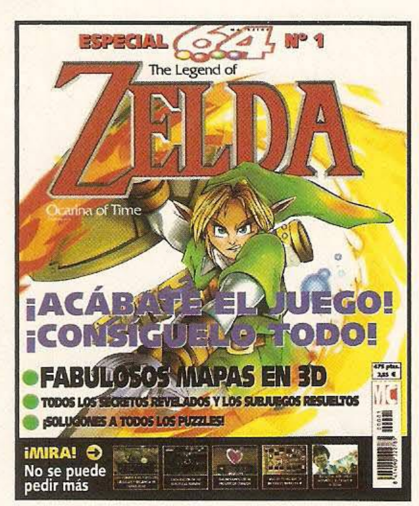
INFOGRAMES

TU MEJOR APUESTA



Coleccionistas de Bolsillo

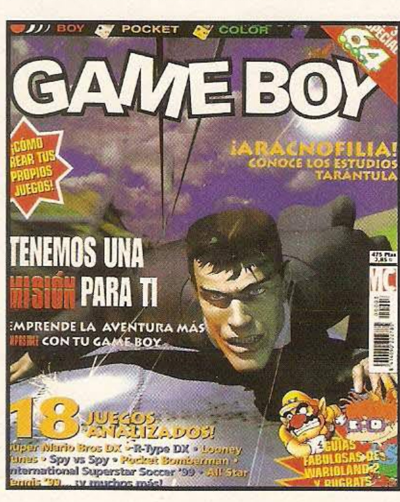
Si eres de los que pasan de aglomerar sellos, monedas y mariposas disecadas pero, en cambio, tienes las estanterías de casa repletas de videojuegos, pósters y pegatinas, ve abriendo un espacio, porque ahora te damos la oportunidad de poner en marcha una colección de incalculable valor: los Especiales de Magazine 64. No te lo pienses dos veces...



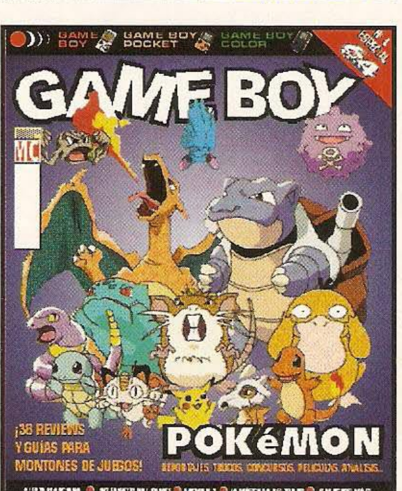
SECRETOS, MAPAS 3D, TRUCOS, SOLUCIONES... TODO SOBRE EL AVENTURAS / RPG DE N64 MÁS ALUCINANTE.



ANÁLISIS DE LOS JUEGOS MÁS CAÑEROS, REPORTAJES, TRUCOS Y UN LIBRO DE RUTA COMPLETÍSIMO DE ZELDA DX.



UN MONTÓN DE ANÁLISIS, TODO SOBRE POKÉMON, TRUCOS Y GUÍAS COMPLETAS DE LOS JUEGOS WARIOLAND 2 Y RUGRATS



ANÁLISIS DE 38 JUEGOS PARA TU CONSOLA DE BOLSILLO, ESPECIAL MUNDO POKÉMON CON REPORTAJES, TRUCOS Y ANÁLISIS Y UNA GUÍA COMPLETA DE TUROK: RAGE WARS.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones

MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.................................... Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

- ❑ Especial Legend of Zelda
- ❑ Especial Game Boy nº 1
- ❑ Especial Game Boy nº 2
- ❑ Especial Game Boy nº 3

Forma de pago

- ❑ Contra Reembolso
- ❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
- ❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

REVIEW

PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: INFOGRAMES
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: SÍ
INFO: SÓLO COLOR



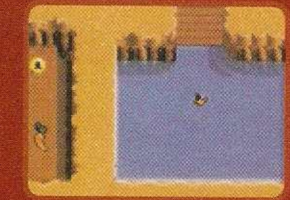
Los juegos para dos jugadores son básicos, pero muy divertidos. Además, con ellos puedes conseguir personajes que no han aparecido en tu cartucho y si lo han hecho en el de un amigo, como Speedy Gonzalez, por ejemplo

¡ESO NO ES TODO AMIGOS!

Bugs es el protagonista, ya que es él quien descubre la trama diabólica de Marvin, pero necesitará la ayuda de muchos otros dibus. Gánate su confianza y respeto venciéndoles en un simple combate y después podrás recurrir a ellos siempre que los necesites.



¿No es adorable la forma que tiene Bugs de hacer amigos?



Bugs recluta al Pato Lucas, el único personaje capaz de nadar.



La habilidad especial de Lucas le lleva muy hondo.

MARTIAN ALERT



¡Ay ay ay! Eh, espera, sólo es Marvin. Pero –¡oh no!– va a destruir el mundo. Si ya lo decía yo, ¡ay ay ay!

Este cazador anda tan despiatado que ni siquiera se ha dado cuenta de que tiene a su presa detrás de sus narices.

Quizá es su forma de andar, pero la cuestión es que Marvin el Marciano no tiene el aspecto de un personaje particularmente temible. Sin embargo, basta con que este personajillo de dibujos animados descubra que alguien se ríe de él a su espalda para que lo desintegre sin ningún problema.

Bugs y compañía tienen la mala suerte de estar atrapados en el mismo universo que este enano sicótico y tienen un gran problema. El marcianito ha perdido diez piezas de un teletransportador en alguna parte de la tierra, y si les pone las manos encima antes que Bugs, se acabó lo que se daba para los peludos habitantes de este planeta de colores brillantes.

Lo que esto significa para nosotros, jugadores de Game Boy, son 20 niveles de aventuras al estilo de Conker, con 14 personajes elegibles, montones de misiones secundarias y un reparto de extras formado por todas y cada una de las estrellas de los dibujos de la Warner Bros vistos en la historia de la humanidad. La gama de movimientos de Bugs es un poco limitada, así que para poder avanzar necesitará encontrar algunos aliados. Ganas amigos venciéndoles en una lucha ligera (¡pues claro!) y, tras algunas escaramuzas, tendrás ya un pelotón de acompañantes animados entre los que elegir.

La simplicidad de los puzzles es la justa; consisten en largos laberintos en los que tendremos que cambiar a menudo de personaje para sacar partido a sus habilidades únicas. No dará demasiados dolores de cabeza y los gráficos son de primera. Como juego, es mejor y más variado que *Conker*, y además hay una selección de juegos simples para dos jugadores mediante el cable Link. Se merece un vistazo... No, mejor 8.

¿Y EN B&N?

Martian Alert es uno más en la lista creciente de juegos de Game Boy que son sólo en color. ¿Aún no tienes



CONSEJO

Usa cada personaje en el momento adecuado. En los primeros niveles casi no se necesitas cambiar a Bugs por nadie más, y te puedes quedar encerrado si entras en una trampa con un personaje que no tiene las habilidades necesarias para escapar. Ten siempre unas zanahorias a mano para mantener la energía al máximo y estate preparado para darle al Select con lo que sea (hasta con la nariz) para hacer un cambio rápido.

DENTRO DEL BOSQUE

Explorando los laberintos forestales que rodean la madriguera de Bugs nos encontraremos con todo tipo de misiones secundarias esenciales para acabar con las fuerzas de Marvin. Pero vigila en que casa entras, ya que no todo el mundo es un amante de los conejos.



La bruja Hazel quiere cinco ingredientes para una poción.



Ese marciano tampoco es muy amigo. Mira qué escopeta...

Elmer hace gala de su enemistad contra todo aquel que se digna a hablarle.



¡Guau! Corre o te convertirás en la cena de ese perro inmenso.



Tu misión principal es la de recuperar las piezas del teletransportador, pero no podrás decir que has acaba juego hasta que tengas los cuarenta y siete personajes.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN El fondo muy cuidado, dibujos de los Looney Tunes geniales y animaciones ingeniosas.

JUGABILIDAD Mogollón de personajes, mogollón de variedad, un modo de enlace... ¡Buf!

DURABILIDAD Lo que le falta en dificultad, lo compensa con sus enormes dimensiones.

DIFICULTAD Seguramente no te traerá muchos problemas. Tan sólo muchísima diversión.



REVIEW

PRECIO: 6.490 PTAS.

DE: PROEIN

DISPONIBLE: NOVIEMBRE

ENLACE: SÍ

INFO: SÓLO COLOR, INFRARROJOS, GB PRINTER

HELLO, MY NAME IS AUSTIN. SHAGADELIC, BABY!

Aquí tienes una muestra del procesador de texto. Útil, pero 617'3 veces más engorroso que un lápiz y un papel.

Character: Vanessa Kensington AKA Mrs. Austin Powers

Quit | Web Exposition

WWW.LHURLEY.HTM

Se incluyen las biografías de estrellas de las dos películas como parte de la opción Internet (bueno, supuesta Internet). Aquí podemos ver que Heather Graham, de 48 años, nació en Stoke Poges...

VERSIÓN DR EVIL

A diferencia, por ejemplo, de *Pokémon Rojo y Azul*, no hay tantas diferencias entre las dos versiones de *Austin Powers*. Se trata tan sólo de decidir qué peluca prefieres.



"¡Hola! Soy El Hombre Calvo, y me interesa destruir el mundo y acabar con Austin."



"¡Hola! Soy El Hombre De La Peluca Mala y me interesan las chicas y ser divertido."

AUSTIN POWERS "OH, BEHAVE" & DR EVIL

"WELCOME TO MY UNDREGROUND LAIR"

Austin Powers. El hombre. La frase. Los dos nuevos, malos y casi idénticos cartuchos.



Hubiera sido mejor si, cinco segundos antes de enviar tu mensaje, el cartucho se autodestruyera.

CONSEJO

Probablemente el componente más útil sea la calculadora -ideal para su uso furtivo en clase de mates. ¡Sólo asegúrate de mantener el volumen al mínimo si no quieres quedarte sordo y que no se entere la profesora!





VERSIÓN AUSTIN

Los mini juegos son un poco cutres. Hay el Piedra, papel o tijera, que controlarás rápidamente, y una especie de Pac-Man con Austin como protagonista, que te puede distraer un poco más, pero no demasiado. Pues vale.



Un momento, que me pica la espalda. No vale.



El Aust-o-Pac es un minijuego demasiado lento y poco atractivo como para enganchar.



Después de unos 138 años, conseguirás acabarte el laberinto.

Bien, si en algo destacan este par de cartuchos es por ser totalmente diferentes a lo que hemos visto hasta ahora. Lo que tenemos aquí son dos versiones a pequeña escala de Windows (ya sabéis, ese pedazo de sistema operativo para PC) con Austin Powers como tema.

(Bueno, para ser precisos, uno de ellos se centra en Austin y el otro en el Dr. Evil. Pero la esencia es la misma y el contenido es, en ambos casos, idéntico.)

Ambos cartuchos se dividen en dos partes principales: juegos y programas. Los juegos son aún más flojos que los que vienen con Windows: Piedra, papel o tijera es una versión aburrida del juego clásico y Mojo Maze es una copia muy pobre de Pac-Man.

Probablemente los programas son lo más interesante. Hay un simple procesador de textos con el que puedes imprimir tus obras maestras y enviárselas a tus compañeros vía enlace por infrarrojos (esto, siempre y cuando estéis uno al lado del otro). Los cartuchos incluyen también una calculadora e Internet (tan sólo algo de información sobre las dos entregas de *Austin Powers*). Si por lo menos hubieran pensado en incluir una agenda habría tenido algo de sentido.

Están claramente dirigidos a un público muy joven, pero eso no justifica que sean tan pobres. Tan diabólicos, que uno sospecha que el Dr. Devil puede estar detrás de todo esto...



Se incluyen algunas escenas de la película

¿Y EN B&N?

¡Jarl! Ambos cartuchos son sólo para Game Boy Color. Qué desastre. ¡Puf!



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Las animaciones son una pasada. Y eso es todo en cuanto a presentación.

JUGABILIDAD
Tres mini juegos, pero son penosos. Pues eso, tres mini juegos penosos.

DURABILIDAD
Cuando se haya pasado la novedad, estos cartuchos empezarán a criar polvo.

DIFICULTAD
Es más una utilidad que un juego, así que el criterio no es del todo aplicable.







PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: INFOGRAMES

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: NO

INFO: SÓLO COLOR


El rocamóvil de los hermanos Macana: es pequeño, compacto y veloz, pero no es muy carismático.

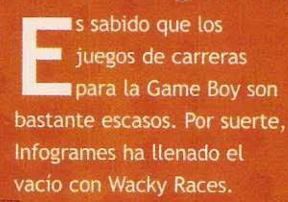


¿Y EN B&N?

¿Cómo? ¿Con la velocidad y los intensos efectos de color? Es más difícil que ver ganar a Pierre Nodoyuna.

WACKY RACES

Parece ser que Pierre Nodoyuna y Patán han vuelto a hacer de las suyas en este brillante y lustroso juego de carreras.



Es sabido que los juegos de carreras para la Game Boy son bastante escasos. Por suerte, Infogrames ha llenado el vacío con Wacky Races.

Basado en la conocida serie de dibujos animados de Hanna-Barbera, el juego tiene como protagonistas muchos de los personajes originales, como los hermanos Macana, Mafio y sus pandilleros, Super Chatarra Especial o Penélope Glamour. Hay cuatro personajes adicionales que están disponibles en una fase avanzada del juego.

La premisa básica es la misma que en la serie -dirígete a la meta y haz picadillo todo lo que se te ponga por delante. Hay cuatro modos de carrera distintos (Arcade, Resistencia, Campeonato y Contrarreloj) y tres niveles de dificultad diferentes (entre los que, por una vez, realmente se nota la diferencia).

Los gráficos y la animación reproducen con fidelidad el espíritu de la serie, y cada una de las nueve pistas tienen su parte justa de curvas, saltos y obstáculos. Por fortuna, abundan también los ítems -desde enérgicos turbo aceleradores a bolas de fuego- que te ayudarán a borrar del mapa a tus contrincantes.

Si pensabas que los juegos de carreras de Game Boy eran lentos, piénsatelo otra vez -el ritmo trepidante de *Wacky Races* hará que te salgan ampollas en los dedos. Los efectos son también superlativos, desde las carreteras llenas de texturas a los magníficos efectos de color y transparencia.

Incluso si no eres un gran aficionado a los juegos de carreras, este es un título de gran calidad para el criterio de cualquiera. Es magníficamente jugable!

¡Soy el nuevo Dalí!

CONSEJO

Conserva los turbo aceleradores hasta que llegues a una recta (vas a dejar atrás a los otros coches). Las bolas de fuego y los misiles siguen la curvatura de la carretera. Si ves aparecer un coche en el horizonte, ¡cárgatelo!

MÁS AUTOS LOCOS

El juego consigue introducir el máximo de personajes posibles de la serie de dibujos animados original. Cada vehículo funciona de forma un poco diferente, algunos de ellos son más aerodinámicos y más fáciles de maniobrar por pasos estrechos y la mayoría tienen una velocidad de recuperación diferente (por si acaso tienes algún percance en la carretera).



El Super Ferrari de Pierre Nodoyuna y Patán: Vence en la Copa Loca con los hermanos Macana



El Troncoswagen, de Brutus y Listus. Voluminoso, pero se recupera rápido de los contratiempos.



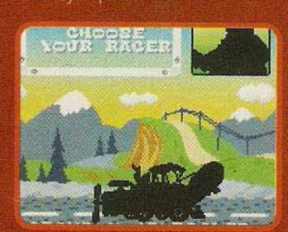
El bólido de Pedro Bello: Gana la Copa Loca con Penélope Glamour para hacerte con este ejemplar.



La Antigualla veloz, de Mafio y sus pandilleros: Buen comodín, razonablemente rápido, altamente maniobrable.


Super Chatarra Especial (Meekley y Sarge): Gana la Copa Loca con el Troncoswagen para desvelar a los soldados.


Penélope Glamour: Uno de los más rápidos en la pista, aunque sea una chiquilla pánfila.



El Stuka Rakuda, del Barón Hans Fritz: Gana la Copa con la Antigualla veloz para activar este bólido.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Gráficos y animaciones súper rápidos y cancioncillas pegadizas.

JUGABILIDAD
Diversión fluida y frenética -más adictivo que los ganchitos.

DURABILIDAD
La ansia de completar todos los modos y descubrir los personajes secretos es... enorme.

DIFICULTAD
Fácil para veteranos, pero la dificultad se puede incrementar.







Mira detrás de ti, Bugs. Es Casper, el fantasma. Saltaríamos del susto, pero como no hay botón de saltar no podemos.

PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: KEMCO/PROEIN
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
INFO: SÓLO COLOR



LAS MISTERIOSAS CAJAS

Cada habitación contiene un baúl y, a veces, dos (en dicho caso uno de ellos estará encantado, y esto significa que te morderá o desaparecerá). Entra en todas las habitaciones que puedas y recoge el máximo número de armas y bonus posible. Y no te olvides de las llaves para el nivel siguiente.


Un anillo de fuego. Bugs consigue invencibilidad mediante este halo de fuego.


Otro reforzador: el escudo. Funciona como el anillo de oro; eres invencible.


Dos baúles. Pero, ¿cuál escoger? Si uno de ellos te intenta morder, escoge el otro.

¡Zanahorias!

BUGS BUNNY
CRAZY CASTLE 4

Una mezcla extraña de zanahorias y castillos encantados.

En otros tiempos, Bugs Bunny lo tenía mejor: sólo tenía que escaparse de Elmer y evitar pisar alguna trampa que había por el camino. Y en el peor de los casos, si se encontraba acorralado, siempre encontraba algún objeto contundente con el que atizar. Esto era antes de que llegara Kemco, que, de repente, llenó su madriguera de plataformas. Es probable que la historia te suene, pues ésta es la cuarta entrega de la saga.

La acción es la típica consistente en explorar, recoger reforzadores y armas y coleccionar llaves escondidas. En este caso nos acompaña la tropa animada de la Warner. El pato Lucas y el fantasma Casper, entre otros, te harán la vida imposible.

El intrincado diseño de las pantallas te fuerza a subir a gran altura y después tener que saltar encima de trampolines para poder alcanzar objetos lejanos. Para no complicar las cosas no existe el botón de saltar, que es una idea bastante ingeniosa. Pero hay que decir que, aunque es divertido a corto plazo, llega a hacerse aburrido al cabo de las pocas horas. Está bien pulido, pero es un juego que tenemos muy visto de antes. Es sólo para fans incondicionales de este famoso conejo.

CONSEJO

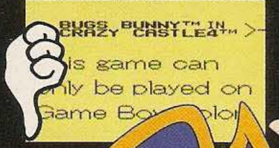
A partir del nivel 2.2, utiliza las tuberías para transportarte hasta las plataformas inaccesibles. Si saltas desde éstas encima de las setas, botarás hasta plataformas a las que no se tiene acceso mediante escaleras o tuberías.





¿Y EN B&N?

No. Los dibujos animados siempre son en color, y esto no es una excepción.



¡Porras!

TENDRÁS QUE APRENDER

Bugs Bunny no tiene botón de saltar para evitar obstáculos. El truco está en saltar encima de los trampolines, que te impulsan hacia adelante. Al saltar puedes guiar a tu personaje.


Sube por la tubería. Este método de viajar va muy bien para los niveles posteriores.


Una vez tengas el icono de la pistola, le podrás dar una buena lección a Elmer.


Una vez hayas encontrado todas las llaves, aparecerá un cuadro de diálogo que te informará sobre la puerta de salida.


Sube y empuja ese objeto raro a tu derecha. Es una carga explosiva que eliminará a tus enemigos.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Los personajes están bien animados, pero es algo repetitivo.

JUGABILIDAD
Una vez dominas el control del personaje, la emoción se pierde.

DURABILIDAD
Tiene tantos niveles que podría durarte mucho. El problema es que te cansarás del juego antes.

DIFICULTAD
A medida que avanzas, encontrarás más enemigos y caminos más complicados.





PRECIO: N/D
DE: PROEIN
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: INFRARROJOS
INFO: SÓLO COLOR RUMBLE PAK



Vale la pena echar un vistazo, ya que tienes la oportunidad de ver a los enemigos antes que ellos a ti.



Algunos de los niveles tienen lugar de noche. Como consecuencia de esto, la pantalla está más oscura de lo normal. No es recomendable jugar con gafas de sol.

HACIENDO PLANES

Marcar caminos precisos para los diferentes grupos es una tarea esencial, ya que querrás que tus tropas estén en el lugar adecuado en el momento adecuado. También puedes dar órdenes a un grupo y alternar entre ellos.



Mueve el cursor y pulsa el botón para dibujar el camino a seguir.



Pausa el juego, así podrás cambiar de grupo y aprovechar la táctica.

RAINBOW 6

En el juego lo importante es matar a los malos y salvar a los buenos.

En los cuarteles de Rainbow no hay sexismo. Lo único que no está permitido es ir con faldas.

Éste va de terroristas que son muy malvados. Es parecido al original para PC, así que también te encuentras con las catorce misiones con objetivos variados que van desde matar a terroristas hasta desactivar bombas. Una vez hayas leído las instrucciones que te dan, tienes que escoger a tu equipo, que luego tendrás que dividir en grupos y planear tu ataque.

La parte de planear el ataque es algo complicada, sobre todo porque los personajes no hacen siempre caso de sus rutas asignadas. Pero una vez lo tengas resuelto, ya te puedes lanzar a disparar y a salvar a los rehenes.

Al principio, el gran número de opciones te intimidará, y el tipo de movimiento estándar te parecerá lento. Pero es cuestión de tener un poco de paciencia.

El fallo básico que tiene el juego es que te tiene que gustar mucho el género para poder disfrutarlo. Para los no aficionados puede resultar un tipo de juego demasiado largo.

PRUÉBATE EL TRAJE

Parte de tu estrategia incluye equipar a tus tropas con el material adecuado. No sólo te tienes que preocupar del chaleco antibalas y las armas; si escoges un traje de camuflaje equivocado, tus soldados serán descubiertos.



Esperemos que el catálogo de los terroristas no sea el mismo...



"¿Por qué no se prueba éste? Viene equipado con armas automáticas y granadas."

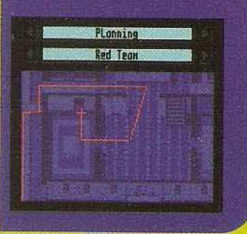
¿Y EN B&N?

"Rainbow" quiere decir arco iris en inglés, y los arco iris son en color, no es posible jugar en una Game Boy monocroma.



CONSEJO

Muchas de las misiones del principio son muy fáciles y no requieren planes geniales. En el caso concreto de la primera misión, puedes rescatar al embajador con tan solo un hombre. Y si te sale mal, aún estarás a tiempo para enviar a más gente para que salven la situación.





No hay tiempo ni de una merendola antes de llevar a cabo la misión.

He practicado mucho en casetas de feria...



VEREDICTO

PRESENTACIÓN: Muchos detalles, menús ornamentados y sonido impactante.

JUGABILIDAD: Es más importante la estratgia que la velocidad.

DURABILIDAD: Las opciones son ilimitadas. Además cada localidad contiene mucho para descubrir.

DIFICULTAD: Es difícil si no eres un asiduo jugador de juegos de estrategia.

70%



PRECIO: 6.490 PTAS.

DE: KEMCO/PROEIN

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: SÍ

INFO: SÓLO COLOR



¡Nieve! Nuestro héroe salta del coche para hacer una pequeña guerra de bolas de nieve.

CAMINO A LA GLORIA

Hay cinco carreras para empezar, pero ciertas rutas están bloqueadas. Para acceder a más áreas, participa en los campeonatos. Aquí tienes algunas de las pistas.



La Ciudad es la pista más dura a causa de las curvas cerradas y los tramos sin visibilidad.



Todo un paseo... hasta que te encuentras con esa infame curva en horquilla.



En Glassland el terreno es de gravilla, por lo que tus neumáticos se gastarán más.

TG RALLY 2

¡Bien, hemos llegado los primeros! (Lástima que no compitiésemos contra nadie más.)

¿Por qué todos los campos en los juegos de carreras son a rayas? Es una pregunta que trae de cabeza a los científicos de todo el mundo.

CONSEJO

Cuando compitas en el modo para dos jugadores puedes recurrir a triquiñuelas para asegurarte que llegarás el primero. Usa el mapa para ver cuándo se acerca tu rival, y entonces trata de interceptar cualquier intento de ser adelantado. Si los otros coches te golpean, recibes una aceleración. Bestial.

SUPERCOCHE

Gana carreras y ganarás coches. Fácil. Los que tienes al empezar son rápidos, pero no tardarás en comprobar que estaban hechos de caramelo.



Éste es útil si eres de los que disfrutan chocando mucho. Es bastante rápido.



Aún más rápido, pero tiende a patinar más que los otros en los giros.



¿Qué es una cosa que tiene cuatro ruedas y vuela? El mejor coche del juego.

Tiene que haber alguna razón por la que la Game Boy nunca ha sido anfitriona de juegos de carreras realmente buenos. Sea por la razón que sea, esto supone, por supuesto, buenas noticias para Kemco, porque significa que *TG Rally 2* no tiene rival en calidad como juego de carreras.

Los responsables del desarrollo han decidido sabiamente ignorar todos los efectos especiales y los artificios gráficos que se pueden encontrar en juegos rivales y se han concentrado en sacar el máximo de velocidad de la consola. A la que has probado un par de coches, el ritmo se vuelve sorprendente.

Los circuitos tienen un montón de curvas anchas, y en la conducción tipo arcade puedes entrar en las curvas a máxima velocidad sin salirte de la carretera. Pero aparte de los gráficos sin tantas pretensiones y la rápida conducción, lo que realmente diferencia este juego de la mayoría de sus rivales es el modo para dos jugadores. No hay coches controlados por el ordenador cuando juegas mediante el cable de enlace (y tendrás que conseguir un competidor), pero es una opción que casi ningún otro juego de Game Boy ofrece.



Vaya, parece que ese conductor ha parado a descansar. Mejor para nosotros.

¿Y EN B&N?

No. Sólo color. Es más cómodo para diferenciar a tu vehículo de los rivales.

This Game is signed Only For GAME BOY COLOR.





Los juegos de carreras serían mucho más fáciles sin estos malditos giros en la carretera. Creo que se llaman 'curvas' y tendrían que estar prohibidos.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN Parece un poquitín básico, pero es rápido y suave como una sopa instantánea.

JUGABILIDAD Conducción fácil es igual a diversión. Como la vida misma.

DURABILIDAD Cinco circuitos y ese exquisito regalo que es el modo para dos jugadores.

DIFICULTAD Exigente, aunque no llega a ser complicado.

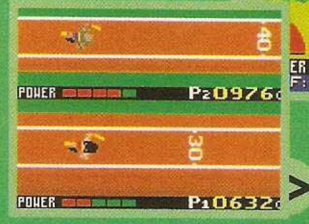
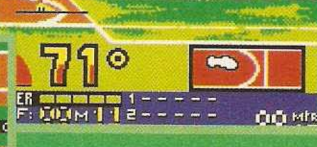




PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: UBI SOFT
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: NO
INFO: SÓLO COLOR UBIKEY, INFRARROJOS



En total son catorce modalidades, entre las cuales está una carrera larguísima de 1.500 metros, o el casi imposible salto de pértiga.



Con CL2000 puedes jugar contra varios amigos, pasándole la consola al vecino después de realizar tu jugada para ver cuál de todos alcanza la mejor marca.

¡MAMI, ME DUELE!

Prepara tus dedos para una dura prueba.


El lanzamiento de disco es una de nuestras preferidas, porque no acabó sangrándonos ningún dedo.


En los 110m vallas tendrás que pulsar los botones con total precisión para saltar correctamente.

CARL LEWIS ATHLETICS 2000

Remienda los errores de nuestros atletas en Sydney 2000.


Si elevas lo suficiente la categoría de tu atleta, podrás transferir su ficha con los mejores tiempos a la Game Boy de otro amigo, y con ello se obtendrá la Ubikey, necesaria para abrir la última prueba secreta.

Todo el mundo sabe que un atleta necesita dos cosas: fuerza y técnica. Lo que no todo el mundo sabe es que también se necesitan esas dos cosas para jugar como un verdadero atleta en Carl Lewis 2000.

En cada una de las catorce modalidades tendrás que aplicar un truco distinto, pero en todas será obligatorio que te exprimas los dedos sin piedad. Esto último es habitual en los juegos de atletismo del estilo de Track & Field, pero en el caso del nuevo título deportivo de Ubi Soft, la fórmula es llevada hasta el extremo y combinada con una serie de movimientos que deben cumplirse con toda precisión. De lo contrario, tu atleta nunca logra clasificarse.

Pero la dificultad del juego está compensada, y si tienes habilidades para pulsar un botón algo así como ocho veces por segundo, para luego cambiar al pad y pulsar Arriba o combinar A + B y terminar con Abajo en milésimas de segundo, podrás aspirar al oro. Al principio del juego sólo puedes participar en las pruebas de 100 metros lisos, lanzamiento de bala, salto de longitud y salto de altura. Y a medida que tu atleta mejora sus marcas, accedes a las demás modalidades, entre las cuales están los 400 metros, el lanzamiento de jabalina y de disco o las carreras de relevos.

El título resulta demasiado exigente para quienes no están acostumbrados a las pulsaciones frenéticas de botones y lo peor es que cada disciplina deportiva es demasiado corta. Afortunadamente, también puedes encontrar diversión al conectarte con un amiguete que tenga otro cartucho de *Carl Lewis 2000*; es cierto que esto sólo tiene sentido para las pruebas en las que hay que correr, pero es una experiencia tan fuerte que hasta se te olvida que tus deditos se están quejando.

¿Y EN B&N?

Lo sentimos mucho, pero si tu consola es de las viejas, tendrás que seguir en el banquillo o en las graderías.



CONSEJO

Hay un nivel secreto en el juego que contiene una última prueba sorpresa, y un nuevo decorado de escenarios. Para llegar a ella, necesitas tener dos cosas: una puntuación muy alta en todas las modalidades, o sea, en el Decatlón, y un amigo con otro cartucho de *CL2000*. Con esa puntuación, puedes obtener una Ubikey y transferirla a la consola de tu amigo por el puerto de infrarrojos.



UNIDOS VENCEREMOS

Cuando vas mejorando tu marca pueden ocurrir dos cosas: que te estalle alguna articulación del pulgar derecho, se te paralice algún otro dedo, o pierdas una uña, o, en el mejor de los casos, que tengas la oportunidad de competir contra el mismo Carl Lewis.


Lewis, es un hueso duro de roer, y mientras ves que tu mano se pone morada, el reto se vuelve muy interesante.


Cuando compites contra Carl Lewis pueden ocurrir dos cosas: que pierdas la sensibilidad en la mano o que lo venzas.


Los gráficos son estupendos en el detalle y movimientos de los deportistas, aunque no muy buenos en los fondos.

Si te crees muy bueno, pásate el juego sin estudiar primero cuáles son las técnicas concretas para cada modalidad. Si lo haces, deberías haber ido a Sidney.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN Mucho color y movimiento, pero la interfaz resulta bastante cargada.

JUGABILIDAD 14 pruebas, aunque lo mejor de todo es competir contra un amigo.

DURABILIDAD Tardarás semanas en dominarlo, pero después de ganar a Carl Lewis ya no resulta tan atractivo.

DIFICULTAD Fuera de bromas, necesitas estar en buen estado físico para jugar; al menos los dedos.





PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: VIRGIN

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: SÍ

INFO: SÓLO COLOR, GB PRINTER



MAGICAL DROP

¡Un montón de bolitas de colores se te vienen encima! ¿Serás capaz de atraparlas a todas?



Aunque el objetivo del juego es lograr que las bolitas nunca bajen hasta el suelo, puedes hacer que desciendan un poco pulsando Abajo en el D-pad si ves que las cosas van mal.

Hace tiempo que no veíamos un buen puzzle para la GB que nos devolviera al vértigo de *Pac Man* y nos absorbiera como *Tetris*. En cuanto *Magical Drop* llegó a la redacción, se formó una cola para jugar y, después de la segunda ronda, cuando ya sabíamos cómo iba, la cola se deshizo, porque había que esperar mucho, y nadie que tuviera la consola en la mano la quería soltar.

Tal vez la prueba de que *Magical Drop* ha dado en el clavo es la rapidez con que te engancha. Sin necesidad de comprender complicados modos de juego, en cuestión de minutos experimentarás una adicción instantánea.

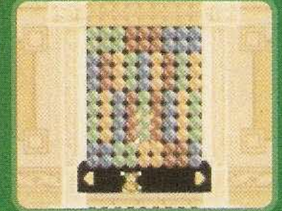
El juego se parece a *Tetris* a primera vista, pero, a diferencia de éste, no bajan piezas sueltas, sino una masa entera de bolitas de cuatro colores diferentes. Y lo que debes lograr es que la masa de bolas no alcance el suelo. Tú eres un pequeño bufón situado en la base de la pantalla, y puedes moverte a los lados usando el D-pad. Para eliminar bolitas necesitas hacer dos movimientos: primero despegarlas de la masa, usando el botón A y luego volverlas a pegar, con el B. Las bolitas sólo desaparecen cuando pegas tres o más del mismo color al mismo tiempo; pero sólo puedes despegar varias bolas a la vez si son del mismo color. Por esto, el juego consiste en despegar todas las bolas de un mismo color para pegarlas después (haciéndolas desaparecer). Luego, elige otro color y luego otro...

BOLITAS MÁGICAS

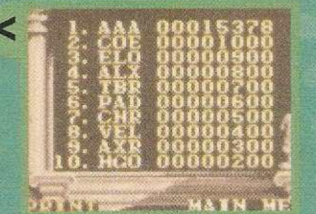
Junto a las bolitas de colores también encontrarás algunas diferentes que puedes aprovechar para limpiar la pantalla más rápidamente.



Una de las especiales trae una flecha: con ella puedes hacer desaparecer todas las bolas del color de la flecha.



Otra de las bolas especiales te permite eliminar todas las que haya en pantalla con el mismo color que la especial.



Aunque el juego es compatible con la GB Printer, sólo puedes imprimir las puntuaciones y no los personajes, lo cual es una lástima, porque son muy guais.

CONSEJO

Si ya has comprado Magical Drop, lo único que necesitas tener claro es el modo de juego; ahí está todo el truco. Con el botón A descuelgas las bolitas a medida que descienden y con el B las vuelves a colgar. Las bolas desaparecen cuando cuelgas más de tres, y si las cuelgas haciendo contacto con otra del mismo color, ésta también desaparecerá. Puedes descolgar todas las que quieras siempre y cuando sean del mismo color.

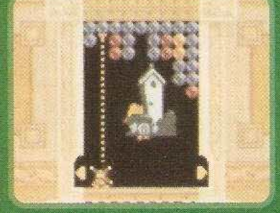
¿Y EN B&N?



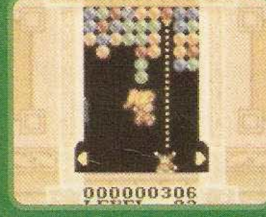
No; además, habría que tener muy buen ojo para diferenciar las bolitas en la consola.

ANTIPERSONAJES

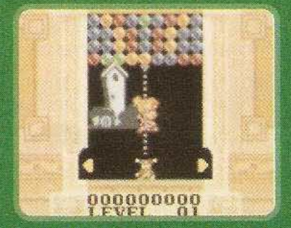
Antes de empezar cada partida tienes que escoger a un personaje, pero no para jugar con él, sino para que él te estorbe a ti, pues el elegido aparecerá en el centro de la pantalla para que no puedas ver las bolas que tiene detrás.



Los personajes son muy chulos, pero cuando los tienes reduciéndote la visibilidad ya no resultan tan monos.



Hay muchos para elegir. Si escoges uno que vaya vestido de un solo color te confundirás menos con las bolas.



Los personajes nunca dejan de moverse, por lo que debes tratar siempre de eliminar las bolas del centro.



Además de la interferencia de los personajes, continuamente cruzan la pantalla imágenes de plantas, caballos o estatuas.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Es un puzzle al estilo de Tetris capaz de atraparte desde el comienzo.

JUGABILIDAD
Puedes jugar sólo o acompañado, y siempre encontrarás partidas cortas pero intensas.

DURABILIDAD
Si te gusta *Tetris*, es muy posible que le saques jugo a *Magical Drop*

DIFICULTAD
Si comienzas en el modo facil, hallarás un reto en el aumento de dificultad.



LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64

MC 64 MAGAZINE

Dinamita la rutina con la revista más cañera sobre el mundo de Nintendo 64. Actualidad, reportajes, análisis, trucos y guías de los juegos para la consola más poderosa del mercado.





Nº35 YA A LA VENTA

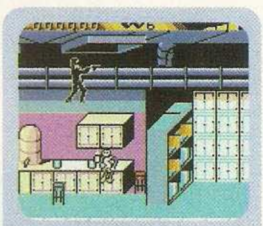
375 Ptas
2,25 Euros

a prueba de trucos

"Atención a todas las unidades, tenemos razones para creer que por aquí anda una pandilla de tramposos..."

MEN IN BLACK

Estos tipos de negro serían capaces de pasarse su juego con una mano en la espalda. Con los siguientes trucos, tú también serás capaz de hacerlo.



A VOLAR

Introduce el código 0601. Aparecerá un mensaje que te dice que está mal, pero no te preocupes y empieza la partida. Cuando estés jugando, mantén pulsado **SELECT** y usa el **D-PAD** para volar. Cuando quieras aterrizar, suelta el **SELECT**.

A LA CARGA

Mientras estás en el aire (consulta A Volar), pulsa A y **SELECT** a la vez. Un símbolo luminoso aparecerá. Ahora tu arma estará cargada.

CÓDIGOS

No los necesitarás si recurres a los trucos anteriores, pero aun así...

Nivel	Código
Manhatan	2710
Sewer System	1807
Aerófromo	0309
Terrazas	2705
Bosques	3107
Ver el final del juego	1943

MENU DE NIVELES

Introduce 2409 como tu código y empieza una nueva partida. Para pasar al siguiente nivel pausa el juego pulsa **SELECT**. Para pasar al siguiente punto de reinicio pausa el juego y pulsa A.

Mira, viene un mosquito



TUROK: RAGE WARS

¿me ves la campanilla?

¿Estás harto de que derroten los dinosaurios? ¿Te sientes necesitado de las armas más grandes en las peores situaciones? **Quizá simplemente necesitas saltar unos cuantos niveles y ver qué te espera. Llegó la respuesta a tus plegarias.**

TODAS LAS ARMAS

Introduce 51m2fb en la pantalla de códigos



LOS NIVELES

Introduce los siguientes passwords en la pantalla de códigos:

NIVEL FÁCIL

Nivel	Password
2	K14QF4
3	3T5L31
4	SMJ54M

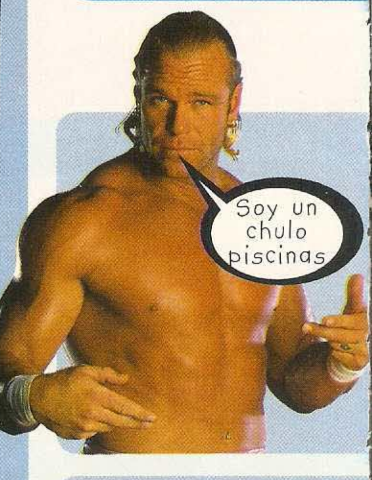
NIVEL MEDIO

Nivel	Password
2	3MQTL1
3	Z1KMQ1
4	2TQCMR

NIVEL DIFÍCIL

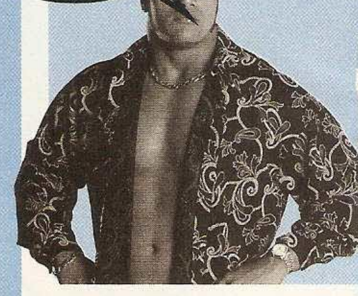
Nivel	Password
2	DT5JV1
3	2F5QZM
4	MQ5LRS

WWF



Luchador:

Oponente	Password
Ken Shamrock	CSD7
Jeff Jarrett	CSGQ
Road Dogg	CSK8
X-Pac	CSL3
Billy Gunn	CSP6
Val Venis	CSQS
Big Boss Man	CSTP
X-Pac	CSVW



Luchador:

Oponente	Password
Val Venis	2BDM
Road Dogg	2BH4
X-Pac	2BKN
Billy Gunn	2BLH
Ken Shamrock	2BPL
Big Boss Man	2BRN
Shawn Michaels	2BS3
Billy Gunn	2BW9

TOP GEAR

¿Te has quedado sin gas y no pasas de segunda? Dale un empujón a tu vehículo con estos trucos.

TOMA MEJOR LAS CURVAS

Mantén pulsado y martillea A o B durante las curvas.

WRESTLEMANIA 2000

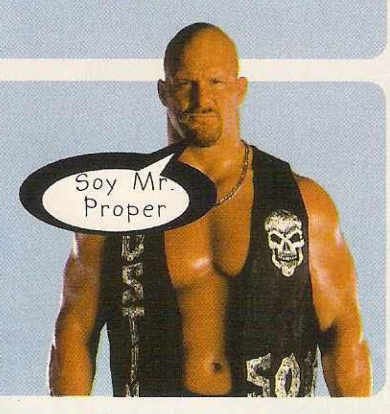
Luchadores de wrestling... Unos chicos grandes, muy fuertes y con una pasión desenfrenada por el aceite corporal. Ante este panorama, lo mejor es tener un as en la manga.

Luchador: Billy Gunn

Oponente	Password
Road Dogg	PJH!
Val Venis	PJHT
Jeff Jarrett	PJKB
Shawn Michaels	PJM6
Big Boss Man	PJN9
Ken Shamrock	PJRW
The Big Show	PJSS
Shawn Michaels	PJWZ
Triple-H	PJXC
X-Pac/Ken Shamrock	PJZX
Steve Austin	PJ18
Undertaker	PJ3P
Kane	PJ59
The Rock	PJ7N
Mankind	PJ!C
Kane	PKBY
The Big Show	PKDY

Steve Austin

Big Show	C525
Kane	CS4L
Mankind	CS66
The Rock	CS8K
The Undertaker	CS!9
Mankind	CTCV
Big Boss Man	CTFV
Shawn Michaels/ Val Venis	CS0T
Triple-H	CSX



Luchador: the Rock

Oponente	Password
Ken Shamrock	FSDM
Jeff Jarrett	FSH4
Road Dogg	FSKN
X-Pac	FSLH
Mr. Ass	FSPL
Val Venis	FSR6
Big Bossman	FSS3
X-Pac	FSW9
Triple-H	FSXP
Shawn Michaels	FSZ7
Big Show	FS2K
Kane	FS30
Mankind	FS6L
Undertaker	FS7Z
Steve Austin	FS!P
Mankind	FTB8
Big Boss Man	FTD8

the Undertaker

Triple-H	2BKP
Kane	2B2K
The Big Show	2B30
Mankind	2B6L
The Rock	2B7Z
Steve Austin	2B!P
Mankind	2CB8
Shawn Michaels	2CD8



RALLY



ACCEDE A TODOS LOS COCHES Y PISTAS

Introduce el código YQX-%Z



COCHE SLUG BUG

Pulsa A, B, A (x2), B (x2), SELECT (x2) y START en la pantalla de títulos.

JAMES BOND

"¿Le apetece una partida de cartas Mr. Bond? Por favor, tome asiento. Le advierto, no obstante, que juego con las cartas marcadas. Por supuesto, un supervillano como yo no puede permitirse el lujo de perder..."



JUEGO DE CARTAS

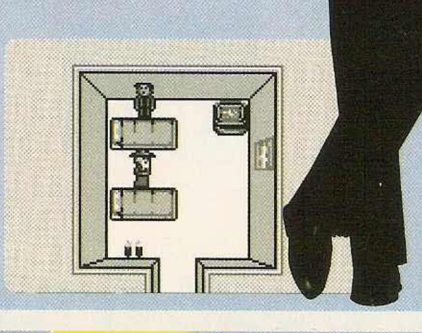
Si te apetece una partidita rápida a las cartas sin tener que jugar las misiones, introduce estos códigos como tu nombre y podrás entrar al casino.

Juego	Password
Red Dog	REDOG
Baccarat	BACCR
Black Jack	BJACK

¡Vendo botiquines, oiga!

MÁS BOTIQUINES

Aquí tienes un truco de la vieja escuela. Empieza una partida, adéntrate en la casa y recoge el botiquín que hay sobre la cama. Con él en tu posesión, pulsa SELECT y escoge Guardar y Salir. Vuelve a cargar la partida. El botiquín estará de nuevo en la cama (pero tú mantendrás el que habías recogido). Podrás repetir el proceso cuantas veces quieras.



CODIGOS PARA EL ACTION REPLAY

LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
Vida infinita 01185ADB

TARZAN
Vida infinita 0110ADC1
Tiempo infinito 0109BAC1
Vidas infinitas 0105ACC1

POWER QUEST
Salud infinita 906092C22
Parar el tiempo 909948C2

WARIOLAND 2
Monedas infinitas 91990FD5
(Apaga el Action Replay y acaba el nivel)

MEN IN BLACK: THE SERIES
Vidas infinitas 901D84C62
Vida infinita 90158BC6

SUPER MARIO DX
Vidas infinitas 010515DA
Tiempo infinito 019401DA

DROPZONE
Vidas infinitas 010377C2
Bombas infinitas 010378C2

NOTA: Estos códigos sólo son válidos para Action Replay, de forma que no intentes introducirlos en la pantalla de códigos de los diferentes juegos, pues no funcionarán.

EL RINCON DE LA MEMORIA

TETRIS: 10 niveles más

Un auténtico clásico para tu Game Boy y uno de los títulos más populares. Para hacer las cosas aún más complicadas, mantén pulsado ABAJO y enciende tu consola. Cuando escojas un nivel para empezar, notarás que aparece un corazón al lado del número a medida que los bloques caen (esto indica que el truco ha salido bien). Este corazón añade diez niveles más al que has seleccionado. Consecuentemente, el nivel 0 será el 10, el 5 será el 15 y así sucesivamente. De esta forma, todo será un pelín más difícil.

GAROYLE'S QUEST: avanza nivel

Un juego realmente difícil pero, a la vez, genial. En la pantalla de códigos introduce el password KKKK KKKK y resucitarás en una zona mucho más avanzada del nivel. ¿Te sientes orgulloso de ti mismo?





consultorio del PROFESOR OAK

¡Hola, amigos! Los chicos de Game Boy han tenido la gentileza de pedirme a mí, el profesor Oak, que responda a vuestras preguntas relacionadas con los videojuegos. Si te has quedado encallado en tu última aventura o no has conseguido vencer al último jefe de un juego, escríbeme, y yo intentaré resolver tus problemas.

¡NO PUEDO MÁS!

"Me encuentro completamente atrapado en las islas Mako del juego *Conker's Pocket Tales*. En dicho juego, que consiste en acertar a darle a todas las nueces, mi puntuación nunca supera los 2.600 puntos, y el objetivo son 7.000. ¿Me podéis ayudar?"

Juan Bermúdez
Salamanca



Pues resulta que éste es uno de mis juegos favoritos. La sección donde te encuentras es difícil, pero vale la pena persistir, ya que si la superas te dan el premio número 35. El botón B dispara la izquierda y el A dispara la derecha, y tienes que disparar cuando la nuez se encuentre en el recuadro. No te dediques simplemente a darle rápidamente a los botones, sino que calcula el momento justo de disparar. Persevera hasta que lo consigas.

VAMOS DE PASEO

"Me he quedado estancado en *Zelda DX*. Tengo el perro Bow-Wow, y hay una mujer que no para de decirme que me lo lleve de paseo. Pero, ¿hacia dónde? Las segundas mazmorras se encuentran en total oscuridad. Me he fijado que hay una cerradura, pero está obstruida por potes (además, no tengo la llave). Y ¿dónde puedo encontrar la pulsera que me permitirá poder levantar estos potes?"

María, Badalona



Lo que tienes que hacer es llevar a Bow-Wow a la laguna que se encuentra por el norte. Allí se comerá unas plantas, dejando el camino libre para poder acceder a las segundas mazmorras (la cueva de las botellas). El problema de la oscuridad se resuelve mediante una llave, así que consigue una antes de volver. La Pulsera Poderosa se encuentra en otra habitación oscura, esta vez con fantasmas. Utiliza polvos en las luces.



EL SEXTO NIV

"Tengo el juego *Super Mario Land 2* desde hace muchos años, y lo he completado muchísimas veces. He oído decir que existen seis niveles secretos, pero yo sólo he encontrado cinco. ¿Me podrías decir dónde está el sexto? Los que he encontrado son los siguientes: el de la zona de las tortugas, los dos de la zona de los Pumpkins, uno en la zona de los árboles y uno en la zona Macross. Corren rumores de que el otro se encuentra en la zona del espacio. Si es así, ¿dónde está exactamente? Llevo años intentando encontrarlo."

Laura Belén, Castellónvia
e-mail

POKÉMON SOLUCIONES

"¿POKÉMON? AH, HASTA MARIO SE CONSIDERA TODO UN FAN DE POKÉMON, SIEMPRE Y CUANDO NO ESTÉ INTENTANDO ESQUIVAR BLOQUES QUE CAEN Y RESCATANDO PRINCESAS."

P "Llevo tiempo intentando atrapar a un Pokémon que se llama Scyther. De hecho, ya llevo 50 intentonas. ¿Puedes darme algún consejo?"

Pepe de la Rosa, Madri

R Sí, es un adversario muy astuto. Existen dos maneras de hacerte con este maldito Pokémon en la versión Roja. O bien con 5.500 monedas en la esquina de intercambios o bien explorando la Zona Safari en Ciudad Fucsia. La segunda opción sale más barata, pues sólo te gastarás el precio de la entrada en el recinto, que son 500. Utiliza comida para distraer a Scyther y lanza Safari Ball hasta que lo consigas. Puede que requiera rato.



P "He desembarcado del S.S. Anne y se ha ido. ¿Puedo aún seguir avanzando en el juego?"

Carmen Badajoz, Sevill

R Entre los jugadores novatos existe un poco de confusión al respecto. El transatlántico zarpará sólo cuando hayas conseguido la MO01, que se obtiene del capitán, y éste es el único ítem imprescindible para seguir avanzando de los que se encuentran en el barco.

P "No consigo atrapar a Chansey, Tauros y Kangaskhan en Pokémon Azul. ¿Existe algún método para atrapar a los tres?"

Jordi Maragall, Barcelona



EL FINAL DE BOND

"Me han dicho que puedes conseguir un final mejor en *James Bond 007* si encuentras un ítem especial en el juego. ¿Es verdad? Y en tal caso, ¿dónde puedo encontrar dicho objeto misterioso?"

Veronica García, Valencia



Sí, existe un objeto con el que puedes conseguir un final mejor, y además es fácil de conseguir. Cuando te encuentres charlando con Q en Londres, ve por detrás de ella y verás a un tipo sentado en una silla. Pulsa A para inspeccionarlo, entonces vuelve a pulsar A. Saldrá disparado por la pared. Entra por el agujero que queda en la pared como consecuencia y te encontrarás a M.A.R.B.L.E. esperándote.



EL HUEVO

"Me encuentro dentro del huevo en *Legend of Zelda: Link's Awakening* y todo me va bien hasta que llega el momento de tirarle flechas. ¿Qué es lo que no hago bien?"

Pepe Auserón, A Coruña

Bueno, para empezar te tengo que felicitar por haber llegado tan lejos. Los problemas que tienes son con el guardián del final, que está metido dentro de un huevo. Pero primeramente volvamos unos pasos atrás. Léete el libro que está en el extremo derecho de la biblioteca (en la primera estantería). Necesitarás la lupa para poder hacerlo (que se consigue mediante el intercambio de ítems a lo largo del juego). Tienes que tocar la balada del Wind Fish para que se abra la puerta del huevo. Sigue hasta llegar al jefe. Entonces haz lo siguiente:



1° FASE: Esquiva sus ataques y acércate a él. Cúbrele de polvos mágicos tres veces.

2° FASE: Mantente alejado y espera a que el jefe te dispare una bola de fuego. Saca tu espada para que la bola rebote y choque contra él (algunas no rebotan, así que tendrás que esquivarlas).

3° FASE: Sigue esquivando, dándole a la cola con tu espada.

4° FASE: Utiliza las botas para poder atacar hacia adelante.

FASE FINAL: Si tienes la pluma, podrás saltar por encima de sus ataques si eres lo bastante rápido. Para acabar definitivamente con el monstruo dispara flechas dentro de su ojo cuando éste esté abierto. Requiere paciencia y mucha práctica. Después sólo tienes que subir las escaleras y habrás completado el juego.



OTRA VEZ BOND

"¿Puedes ayudarme con *James Bond 007*? Estoy teniendo problemas con la segunda parte de la base secreta de Oddjob. Lo he intentado miles de veces, pero no hay manera de matar a Oddjob. Cada vez que me muevo, aun teniendo el escudo protector, me matan. Esto me pone de los nervios, y por eso agradecería que me echaras una mano."

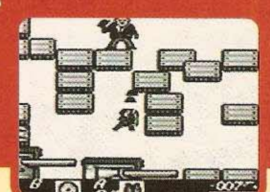
Cayetano Ulloa, Pamplona



Efectivamente, hay un nivel secreto en la zona del espacio, pero tendrás que ser rápida para alcanzarlo. En la primera fase tienes que pasar por los bloques Luna, y al llegar a la campana sube los bloques hasta alcanzar la plataforma que verás. Salta, a la vez que recoges las monedas.



Veo que realmente tienes un serio problema. Primero asegúrate de que estás en posesión del escudo de titanio. Para conseguirlo sal de la zona de la prisión, utiliza el lanzador de cohetes para ir por el pasillo y hacia arriba, entonces mata a los hombres que hay en la habitación con las cajas. Uno de ellos dejará caer el escudo. Si te lo pones durante el combate podrás revertir el ataque con sombrero que hace Oddjob y así matarle a él.



¿Estás estancado en tu juego favorito?

Entonces deja que el Profesor Oak, de Pueblo Paleta, resuelva tus dudas sobre Game Boy.

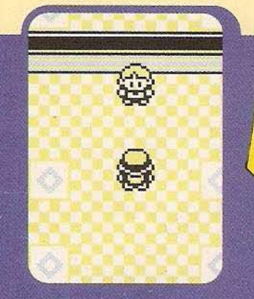
ESCRIBE A:
El consultorio del Profesor Oak
GAME BOY
MC Ediciones
P° San Gervasio, 16-20
08022, Barcelona

R Estos Pokémon raros son difíciles de encontrar en la Zona Safari, pero sigue paseando. Sólo se consiguen mediante la paciencia. Utiliza mucha comida para distraerlos y lánzales Safari Ball.

P "Necesito desesperadamente la sexta medalla. ¿Dónde está y cómo puedo conseguirla?"

Federico González, Sevilla

R La medalla Pantano se encuentra en Ciudad Azafrán. Sabrina es muy machota, así que asegúrate de que tienes Pokémon Bicho y Fantasma de nivel 38 contigo. Dentro del gimnasio hay teletransportadores. Para que no te pierdas, sigue este recorrido: utiliza la baldosa superior izquierda, a continuación la inferior izquierda y, finalmente, otra vez la inferior izquierda.





EL MEJOR CONSEJO DEL PROFESOR OAK

CAPTURA POKÉMON DE ZONA DE SAFARI DE FORMA BARATA

Visita Zona Safari y, una vez hayas utilizado las 30 Ball. haz surfing por la costa este, a medias por el agua y a medias por la arena. Con un poco de suerte encontrarás Pokémon de Zona Safari. Ahora utiliza Poké Ball para capturarlos.

Pikachu, ¿esos coloretes son porque estás avergonzado o porque se han pasado con el maquillaje?

PRECIO: 5.990 PTAS
DE: NINTENDO
DISPONIBLE: SÍ
ENLACE: SI
EXTRAS: SÓLO COLOR, INFRARROJO, PRINTER



BROS DELUXE
¡LA GUIA COMPLETA!

¿La vida de un fontanero te parece dura? Creo que necesitas que te echen una mano...

A Mario puede calificársele con multitud de adjetivos, pero hay uno que rara vez se utiliza aplicado a personajes de videojuegos. No es simplemente una celebridad, o un rostro famoso para un juego: Mario es toda una leyenda. Un verdadero icono. Además, tiene una novia con una predisposición especial para que la rapten con más frecuencia de lo que suele ser habitual.

Aunque Mario se ha asomado a la Game Boy en diversas ocasiones, especialmente con la trilogía de *Super Mario Land*, ninguna había hecho justicia plena a ese género que ha dominado a placer en las consolas grandes de Nintendo. Menos mal que la llegada de *Super Mario Bros DX* cambió el panorama por completo; aparte de tener entre tus manos uno de los exponentes más importantes de la historia de los videojuegos, gozas de la oportunidad de hacerte con uno de los mejores títulos de plataformas que se ha visto jamás en cualquier sistema.

En lugar de conformarse con una conversión pura y dura (que tampoco habría estado nada mal), Nintendo ha preferido introducir un montón de novedades: 32 Mundos Originales, 32 Circuitos de Estrellas, 32 Circuitos Desafío, 32 Mundos extra que sólo habían aparecido en Japón, ocho Mundos exclusivos para dos jugadores, un Modo Carreras, Álbum de Fotos, Caja de Juguetes y otros muchos extras que te mantendrán enganchado durante horas y horas. ¡No sé si podremos con todo!

Tranquilos, que hemos recopilado todos los consejos y trucos que puedes llegar a necesitar para pillarle el tranquillo al juego. Te ofrecemos mapas súper detallados y una pasada de trucos para todos y cada uno de los mundos (incluso los Circuitos Estrella y los Circuitos Extra), consejos la mar de útiles para vencer a tus amigos en el Modo Vs., la localización de todas las Monedas Rojas y de los Huevos de Yoshi en el Modo Desafío, triquiñuelas para hacerte con todas las fotos del Álbum y, por último, las pistas indispensables para sacar el máximo provecho de la Caja de Juguetes.

Así pues, haz acopio de pilas alcalinas para tu Game Boy y prepárate para adentrarte en una de las experiencias portátiles más fascinantes que has vivido jamás...

MANIOBRAS

Tal y como era de esperar de un juego de plataformas de Nintendo, el sistema de control oculta una serie de trucos, técnicas y matices que te permiten ejecutar algunos movimientos fuera de lo común. Aquí tienes una pequeña lista de los más destacados:



Lo único que debes hacer es correr hacia el agujero, agacharte antes de llegar y deslizarte con elegancia. Si acabas bajo un ladrillo, puedes saltar para romperlo y liberarte de su opresión.

SALTO AGACHADO

Cuando los huecos no están al nivel del suelo, es mejor que utilices el Salto Agachado en lugar del derrape. Corre hacia el hueco, agáchate antes de llegar y pulsa el botón A.

DESVIACIÓN

Si destrozas el bloque que hay debajo del ítem, puedes cambiar su dirección. Aprovecha la coyuntura para que los ítems no desaparezcan fuera de la pantalla y para alejarlos de los enemigos.

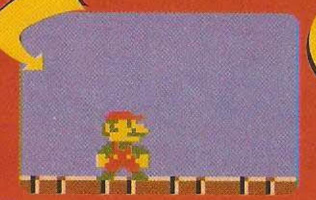


Cuando Mario está saltando, utiliza el D-pad para hacer que se desplace de forma sutil a izquierda y derecha. Si utilizas esta técnica, puedes acceder a plataformas que parecen inaccesibles "arqueando" al bueno de Mario en mitad del salto. Te puede servir para muchas otras cosas, como por ejemplo para sortear enemigos.

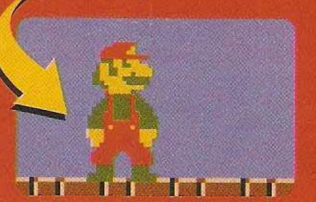
ESTADOS

No hay plataformas que se precie de serlo en el que el protagonista no cambie su tamaño, su forma y sus habilidades, y Mario no iba a ser menos. Mediante la recolección de reforzadores (Champiñones o Flores de Fuego) a lo largo del juego, Mario puede sufrir diversas transformaciones. La acertada utilización de estas habilidades es la clave para completar el juego. Mario tiene tres estados diferentes:

MARIO: El estado original de nuestro héroe. Aunque parezca mentira, la pequeñez de su tamaño también tiene sus ventajas. Puede colarse por los huecos más estrechos, pero también pasar por debajo de las bolas de fuego de Bowser sin problemas, así como colarse bajo Bloober y Bullet Bill. Sin embargo, un simple impacto basta para enviarlo al otro barrio.



SUPER MARIO: Recoge un Champiñón Reforzador y Mario se convertirá en Super Mario. Además de ser un poco más alto, hecho que le permite agacharse, a partir de ahora Mario puede destrozar los ladrillos con su cabeza (a menos que contenga un bonus escondido, que ampliará tus puntos a 50). Si un enemigo impacta con él, Mario volverá a adquirir su forma original.

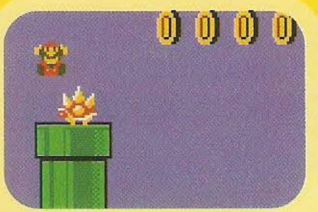


MARIO DE FUEGO: Si Super Mario recoge una Flor de Fuego, se convierte en Mario de Fuego, estado que le permite lanzar bolas de fuego con una simple pulsación del botón B. Gracias a estas bolas, sólo quedan dos enemigos (Buzzy Beetle y Podoboo) que se le resistan. Si le toca un enemigo, Mario de Fuego vuelve a su forma original.

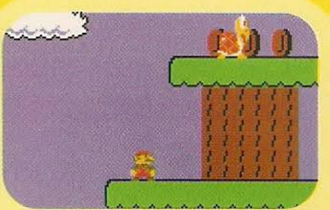


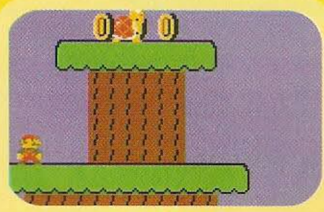












Como puedes comprobar, si dominas la habilidad de Mario para mirar hacia arriba y abajo te evitarás más de un trompazo.

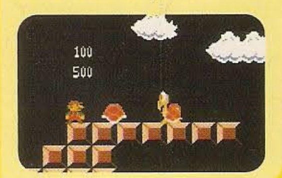
Mario, el fontanero cantarín, saltarín y bailarín. Lee nuestra sección de trucos y consejos y en menos que canta un gallo acabarás con Bowser y su maldita cisterna.

consejos & trucos

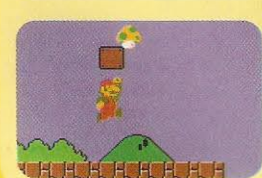
Lee el manual atentamente, ya que está repleto de información, consejos muy útiles y datos confidenciales.

> Aprende a utilizar la habilidad de Mario para mirar hacia arriba y hacia abajo. Si pulsas Arriba o Abajo en el D-pad, puedes desplazar la pantalla para echar a un vistazo a cualquier peligro que aceche por las alturas o las "bajuras".

Hay montones de formas de conseguir puntos y vidas extra. Sácales partido.







> Procura dominar el sistema de control en todas sus variantes, desde la presión del botón A para saltar más alto, a la utilización de B para conseguir más velocidad, pasando por la posibilidad de reducir la velocidad en medio de un salto para que Mario no acabe precipitándose por el borde de una plataforma.

> Puedes utilizar el botón SELECT para cambiar del enfoque Frontal al Trasero. Este último es el que viene por defecto, y coloca a Mario en el centro de la pantalla. El enfoque frontal lo coloca en el extremo izquierdo, de modo que aunque puedes ver lo que te viene por delante, te deja indefenso ante posibles ataques por la retaguardia.

> Pulsa SELECT en la pantalla de mapa para cambiar entre Mario y Luigi. No importa al que elijas (a no ser, claro está, que tú te llames Mario o Luigi).

> Si no estás en un mundo submarino (o en una zona de bonus), deberías evitar el agua a toda costa: al igual que la lava, es mortal.

> Cuando seas Super o Mario de fuego, recuerda que puedes deshacerte de casi todos los enemigos si destrozas el bloque sobre el que se encuentren con tu cabeza. Cada vez que des a un enemigo con un Caparazón Koopa ganarás puntos. Si aciertas a más de uno, los puntos se doblarán a partir del segundo acierto (empezando por 100, puedes conseguir 200, 400, 800, 2000 y, por último, 5000 puntos).

> Si aterrizas en el poste de una bandera cuando el último dígito del reloj sea 1, 3 o 6, activarás la pantalla de los fuegos artificiales (dependiendo del dígito, obtendrás 1, 3 o 6 explosiones). Cada Fuego Artificial vale 500 puntos, por lo que puedes conseguir hasta 3000 puntos.

> Si quieres conseguir cinco vidas extra, procura visitar el sector de la fortuna de la Caja de Juguetes antes de empezar el juego.

> Para conseguir más vidas, adéntrate en el mundo 1-1 y recoge la Primera Vida escondida, activa la pausa, selecciona GUARDAR y después FIN. Reinicia la partida y todavía gozarás de esa vida extra. Repite el proceso tantas veces como quieras para hacer acopio de vidas extra.

> Para conseguir más vidas, adéntrate en el mundo 1-1 y recoge la Primera Vida escondida, activa la pausa, selecciona GUARDAR y después FIN. Reinicia la partida y todavía gozarás de esa vida extra. Repite el proceso tantas veces como quieras para hacer vidas extra.

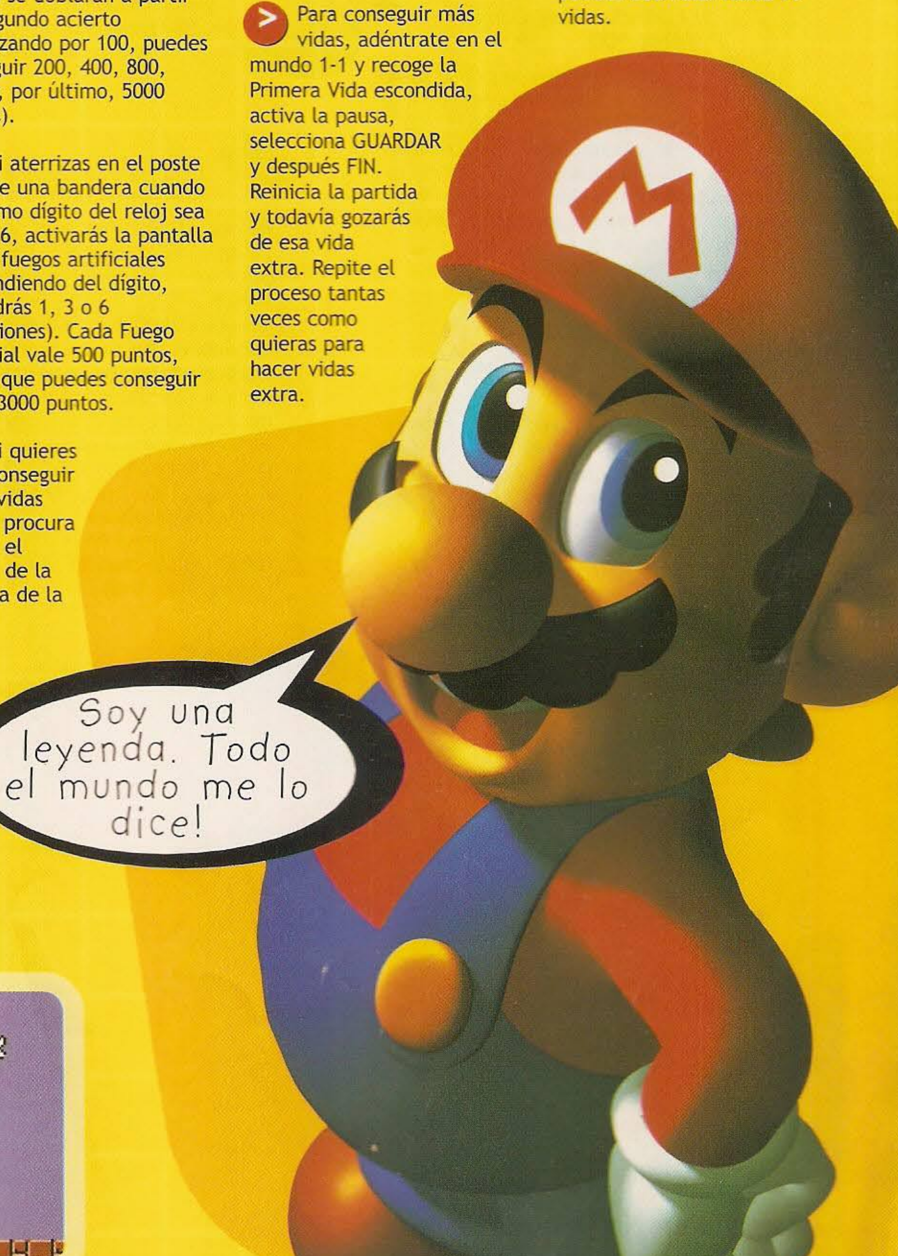
> Para conseguir muchas vidas más, dirígete al final del Mundo 3-1, espera a que la segunda Koopa Troopa baje la escalera y salta encima en el último escalón. Si calculas bien el salto, Mario saldrá despedido hacia arriba, el caparazón hacia la derecha y rebotará, de modo que Mario volverá a caer encima y lo enviará rebotando hacia la derecha otra vez. Con este proceso puedes acumular hasta 99 vidas.

Cualquiera que sea la forma de Mario, siempre salta a la misma altura (si bien puedes conseguir que salte un poco más si ejecutas una carrerilla previa y mantienes pulsado el botón A). Sin embargo, como Super y Mario de fuego son más altos, pueden destrozar algunos bloques altos inaccesibles para el Mario normal. Si Super o Mario de fuego chocan con un enemigo, Mario parpadeará durante unos segundos antes de adquirir su estado normal. Durante ese rato eres invencible. También puedes conseguir ser invencible si recoges una estrella de invencibilidad (ver Ítems).

Procura ejecutar un salto en carrera para asirte al poste de la bandera.







CRIATURAS FEROCES

Los diferentes enemigos que se cruzan en el camino de Mario son tan variados y extraños que debes conocerlos a fondo para poder completar el juego sin sobresaltos. También vale la pena tener en cuenta que hay varias formas de multiplicar la cantidad de puntos que ganas cada vez que derrotas a un enemigo. Puedes rebotar de enemigo en enemigo, acabar con varios indeseables pateando un Caparazón Koopa por el suelo o, incluso, echando mano de las Bolas de Fuego. Experimenta cuanto quieras.



GOOMBA

Frecuencia: Muy Común
Puntos: 100

Los Goombas son los enemigos más comunes del universo de Mario, y puedes deshacerte de ellos con un simple pisotón. Su inteligencia es muy limitada, se caen de las plataformas (son así de suicidas). Sólo cambian de dirección si topan con algo que bloquea el camino, como una pared o una tubería. Los Goombas suelen ir de tres en tres. Procura rebotar de uno en uno para conseguir más puntos.



KOOPA TROOPA

Frecuencia: Muy Común
Puntos: 100

Las Koopas Verdes son como los Goombas, y se caen tanto de las plataformas como de las cornisas, pero las Rojas dan media vuelta cuando llegan a un borde. Salta encima para dar la vuelta a su caparazón y lánzalo a izquierda o derecha para que mate a todo lo pille en su camino.



PODOBOO

Frecuencia: Poco Común
Puntos: No otorgan

Suelen pulular por los fosos de lava que hay en los diversos castillos de Bowser. Este fiero y súper peligroso enemigo aparece muy de vez en cuando, y puede volar a diferentes alturas antes de precipitarse hacia el suelo. Precisión y mucho cuidado son imprescindibles para saltar por encima. Procura no pararte a luchar, ya que son indestructibles.



BOWSER

Frecuencia: Muy Poco Común
Puntos: 5.000

Bowser, parapetado al final de cada Mundo castillo, va armado con un impresionante arsenal de bolas de fuego y saltos; es como una versión lenta de Hammer Bros. Puedes derrotarlo de diversas maneras. Una consiste en adelantarlo para retirar el puente levadizo y hacer que se precipite sobre la lava. También puedes masacrarlo con bolas de fuego para sumar una buena cantidad de puntos. Ten cuidado en los últimos mundos, ya que incorpora también un martillo consistente. En todos los mundos menos en el último, Bowser, en realidad, es otro enemigo disfrazado.



BULLET BILL

Frecuencia: Poco Común
Puntos: 200

Bill sigue una pauta de vuelo bastante predecible y cruza la pantalla en línea recta. Casi siempre suele surgir de un cañón, si bien en algunos mundos aparece como por arte de magia. Las Bolas de Fuego no le afectan, así que no te queda más remedio que saltar encima (o bien pasar de él).



SPINY

Frecuencia: Muy Poco Común
Puntos: 200

Los Spinys, que salen de los huevos que ponen los Lakitu, son muy duros de pelar. De hecho, tan sólo conseguirás deshacerte de ellos con una bola de fuego certera, ya que no hay manera de pisotearlos a causa de su protección espinosa. Su comportamiento es parecido al de los Goombas; se desplazan con lentitud por la pantalla y se caen por los bordes y los fosos; si la estrategia anterior te falla, aléjate.



BUZZY BEETLE

Frecuencia: Común
Puntos: 100

Aunque te parezca muy lento, este bicho es uno de los más duros del juego, ya que se muestra inmune a los ataques con bolas de fuego. Suele seguir las pautas de la Koopa Troopa Verde, y para derrotarlo deberás utilizar la misma táctica (saltar encima y patear el cascarón).

ÍTEMS DIVERSOS



Si te dedicas a destrozar todos y cada uno de los bloques que se crucen a tu paso mientras guías a Mario por la aventura, necesitarás muchísimo tiempo. Al igual que sucede con los enemigos y los ítems, no hay nada mejor que saber para qué sirve cada bloque y cómo sacar el máximo provecho de todos ellos para llegar a buen puerto. En este apartado también incluimos otras curiosidades, como los Trampolines y los Bloques con Pinchos.

LADRILLOS

A diferencia del resto de juegos de plataformas, puedes destrozar los ladrillos con los que se construyen las plataformas de Mario. A menos que contenga un ítem escondido, se convertirá en polvo al instante. Parece una tontería sin sentido, pero si te cargas una buena cantidad de ladrillos a medida que avanzas conseguirás embolsarte 50 puntos por cada uno.



BLOQUE CON SIGNO DE INTERROGACIÓN

Hay por todos los mundos y siempre encontrarás, como mínimo, uno que Mario pueda destrozar. Muchos no contienen más que una moneda, pero algunos ocultan Reforzadores (Champiñones y Flores de Fuego), Champiñones Venenosos y la estrella invencible. Una vez lo hayas machacado, se transformará en roca sólida.



BLOQUE MONEDA

Hay de dos tipos: los que contienen diez monedas y los que tan sólo contienen una. Estos últimos suelen estar escondidos y sólo aparecen si Mario salta desde debajo; a veces van de perlas para encaramarse a plataformas más altas. Por lo que se refiere a los diez monedas, deberás mantener un ritmo de saltos continuo si quieres conseguirlas todas (Super y Mario de fuego pueden hacerse hasta con quince).



TRAMPOLÍN

Los hay de dos tipos: Rojos y Verdes, si bien los últimos sólo aparecen en Super Mario Bros para Súper Jugadores. Si saltas sobre un Trampolín Rojo y pulsas el botón A, Mario (en su estado más pequeño), pude saltar a lo alto de la pantalla y llegar a zonas inaccesibles. El Trampolín Verde es más potente, y lanza a Mario fuera de la pantalla por su parte superior; lo perderás de vista durante unos seis segundos: va de perlas para cruzar abismos muy grandes.



BLOQUE ENREDADERA

Se esconde en ladrillos normales (por razones evidentes) y suele encaramarse



LAKITU

Frecuencia: Muy Poco Común
Puntos: 200

Esta desagradable criatura flota tranquilamente sobre su nube y se desplaza con repentinas y ágiles sacudidas hacia los lados; de vez en cuando lanza huevos Spiny contra el cabezón de Mario. Aunque puedes huir para esquivar a los Spinys, lo mejor es que subas a una cornisa elevada y que intentes saltarle encima. Sin embargo, debes tener cuidado, ya que vuelve a aparecer al cabo de muy poco rato.



BLOOBER

Frecuencia: Poco Común
Puntos: 200

El Bloober es uno de los adversarios más molestos del juego, y conseguirá distraerte en más de una ocasión. Suele ir a por Mario, por encima del cual le encanta flotar en actitud amenazadora (pero puedes avanzar si nadas hacia lo alto de la pantalla muy despacio). Por lo general, lo mejor es que Mario esté en el suelo, ya que puede correr en dirección contraria. En Super Mario Bros para Súper Jugadores, cuidado con los Bloober flotantes. Machácalos con una bola de fuego o con un buen pisotón.



CHEEP-CHEEP

Frequencia: Poco común
Puntos: 200

Este extraño pez puede adoptar dos estados, dependiendo si lo encuentras dentro o fuera del agua. En el aire, puedes saltarle encima o cargártelo con una bola de fuego, pero bajo el agua tan sólo funcionan las bolas de fuego. Además, la variedad submarina viene en dos colores. Los grises siguen una pauta de movimiento normalita, pero los rojos también suben y bajan con lentitud.





BARRA DE FUEGO

Frecuencia: Poco Común
Puntos: No otorgan

Más que un enemigo, se trata de una amenaza física, pero debes andarte con mucho ojito. Suelen aparecer en los castillos de Bowser, y dan vueltas en ambas direcciones; destrozan todo lo que se cruza a su paso (a veces darás con algunas que son muy largas). Por desgracia, no puedes cargártelas, ni hacer que vayan más despacio o se paren, por lo que lo único que puedes hacer es calcular bien tus movimientos y pasar en el momento adecuado. Si puede ser, a toda pastilla.





PLANTA CARNÍVORA

Frecuencia: Común
Puntos: 200

La Planta Carnívora, suele aparecer por la boca de las tuberías moviendo su mandíbula. No puedes saltar encima, pero sí atacar con bolas de fuego. La planta verde se esconde si Mario está al lado de la tubería (o justo encima), pero las rojas, que son mucho más rápidas, sólo se esconden si Mario está sobre la tubería.



HAMMER BROS

Frecuencia: Poco Común
Puntos: 1.000

Suelen ir en parejas, y son adversarios muy peleones; no les pierdas jamás el respeto si no quieres pagarlo caro. Su reserva de martillos es inagotable, y suelen lanzarlos contra ti al tiempo que saltan de plataforma en plataforma. Si te dan eres hombre muerto, así que procura salir por piernas. Si no puedes contraatacar con bolas de fuego, destroza la plataforma que haya bajo sus pies, pasa por debajo, o incluso ejecuta un salto en carrera por encima de sus cabezas. Si dudas en exceso, los Hammer Bros irán a por ti, así que no pierdas el tiempo.



KOOPA PARATROOPA

Frecuencia: Común
Puntos: 400

Al igual que las Koopa Troopas, también hay dos tipos de Koopa Paratroopas. Los verdes son impredecibles, se caen de las plataformas y se precipitan por los abismos como si de pilotos camicaces se tratara. Los rojos, suelen seguir pautas de movimiento verticales muy calculadas, con lo que resulta fácil predecir su trayectoria para liquidarlos. Lo bueno, en cualquier caso, es que basta con saltar encima para quitarles las alas y convertirlos en Koopa Troopas normales y corrientes. Hecho esto, vuelve a saltar para dar la vuelta a su caparazón. No olvides que debes tener cuidado, ya que el caparazón puede rebotar.

hacia lo alto de la pantalla. De hecho, a algunos sólo pueden acceder Súper o Mario de fuego. Cuando los golpeas, una enredadera empieza a subir hacia el cielo y permite a Mario trepar hasta una zona de repleta de nubes para recoger un montonazo de monedas. Procura echar siempre un vistazo al mapa para no dejar escapar ni uno.



BLOQUE CARA

El bloque cara sólo aparece en el Modo Vs., y pasa por dos estados diferentes. Cuando está de color rojo (y saca su lengua), todos los Bloques Reversibles del Mundo son sólidos. Si golpeas a este bloque se volverá blanco (y alegrará la cara) y los Bloques Reversibles aparecerán señalados. Por desgracia, los Bloques Cara sólo aguantan blancos durante muy poco tiempo, y enseguida vuelven a ponerse rojos. Lo malo es que tu rival, ya sea humano o Boo, puede golpearlos para que se pongan rojos cuando menos te lo esperas.

BLOQUE 123

Otro bloque exclusivo del Modo Vs. que también pasa por dos estados. Cuando está rojo, todos los Bloques Reversibles están puntuados, y todos los Bloques Puntiagudos son puntiagudos. Cuando está rosa, tanto los Reversibles como los Puntiagudos permanecen sólidos. Los bloques 123 realizan una cuenta atrás de tres a uno, cambian de estado y vuelven a realizar la cuenta atrás. Sin embargo, no siempre debes atenerte a sus caprichos. Como sucede con los Bloques Cara, puedes golpearlos en cualquier momento para cambiar su estado (y reiniciar la cuenta atrás).

BLOQUE REVERSIBLE

Éstos bloques también pasan por dos estados, puntuado o sólido. Cuando está punteado, el jugador puede caminar, correr o saltar a través de los bloques. Sin embargo, cuando están sólidos son una barrera infranqueable para cualquiera. El estado de estos bloques lo controlan los Bloques Cara o bien los Bloques 123, dependiendo del mundo. Sólo en el modo Vs.

BLOQUE PUNTIAGUDO

Éstos como casi todos los demás, pasan por dos estados diferentes. Cuando están sólidos, el bloque es igual que cualquier otro normal. Cuando están puntiagudos, chocar contra uno de ellos es como chocar contra un enemigo. El estado de los bloques Puntiagudos lo controlan los bloques 123. Sólo aparecen en el modo Vs.

SUELO TRAMPOLÍN

Éstos bloques reboteadores que sólo aparecen en el Modo Vs. y que parecen inofensivos te provocarán más dolores de cabeza que los Bloques Puntiagudos, ya que suelen hacer rebotar a Mario sin seguir una pauta especifica. La única forma de saltar cuando caes sobre uno de estos bloques consiste en pulsar A cuando Mario está en el aire. Si puedes permitírtelo, salta por encima o pasa por debajo en lugar de rebotar desde ellos, ya que ganarás unos segundos de gran valor.





EL MODO ORIGINAL

También conocido como *Super Mario Bros*, estamos ante la esencia vital de este juego: se trata de una conversión directa del *Super Mario Bros 1* original. Ofrece los mismos 32 Mundos, aparte de todas las zonas adicionales, las Zonas Umbral y diversos retos y secretos escondidos. El objetivo de este Modo es simple: debes llegar al final de cada Mundo de una pieza, cruzar ocho castillos repletos de peligros y, por último, derrotar al mismísimo Bowser en persona para rescatar a la Princesa Toad.

Hay ocho mundos diferentes y cada uno se divide en cuatro submundos. Todos suelen seguir estos parámetros: el primero sucede en tierra, el segundo en una mazmorra o bajo el agua, el tercero también en tierra o basado en puentes y el cuarto siempre es un castillo.

El modo Original 1985 se enlaza con los otros tres modos de juego. En primer lugar, cada vez que completes un Mundo en este modo, puedes probarlo en el Modo Desafío. Además, si consigues superar los 100.000 o los 300.000 puntos, podrás acceder al Modo Vs. Boo y al modo Super Mario Bros para Súper Jugadores.

El modo original 1985 será el primero que podrás afrontar en este juego.



Si consigues completar todos los mundos, también accederás a los Circuitos Estrella. Por último, hay algunas tareas que, una vez cumplidas, hacen aparecer diversas fotos en el Álbum (en el que puedes ver cómo derrotas a Bowser con Bolas de fuego, por ejemplo). ¡Buena suerte!

TRUCOS GENERALES

- Guarda la partida cada vez que inicies un nuevo mundo. Si sucede lo peor y te quedas sin pilas, como mínimo volverás a empezar desde el último punto en que guardaste (aunque con cero puntos).
- El juego permite continuaciones ilimitadas, así que aprovéchate de semejante circunstancia.
- No corras en los Mundos de los castillos, ya que no hay ninguna bonificación por acabarlos antes de que se agote el tiempo.
- Los límites de tiempo son bastante generosos en todos los mundos, por lo que no temas por agotarlos y explora los mundos a placer.
- Emplea bolas de fuego para derrotar a Bowser, si es posible, y conseguir 5.000 puntos extra.
- Completa los ocho Mundos y activarás la pantalla de selección de

La jugabilidad no puede ser más sencilla. ¡Pero eso no quiere decir que sea fácil!



Cada mundo se divide en cuatro submundos más pequeños. Lo único que debes hacer es llegar sano y salvo al final.

Si llegas a los Circuitos Estrella los enemigos son mucho más potentes y rápidos.

LOS CIRCUITOS ESTRELLA

Si consigues vencer al malvado Bowser y conquistar los 32 Mundos del Modo Original 1985, accederás a los Circuitos Estrella. Transcurren en los mismos 32 Mundos e incluyen los mismos bonus, secretos y Zonas Umbral. Si conoces bien el perfil de cada Mundo, no toparás con excesivas sorpresas. Sin embargo, hay algunas diferencias sutiles:

- Los Goombas han sido remplazados por Buzzy Beetles, que son mucho más rápidos.
- Muchos enemigos se mueven con mayor rapidez que antes.
- Las plataformas móviles son más pequeñas.



¿Quieres probar los circuitos estrella? ¿Estás seguro?



MODO



Es una variante del modo Original 1985, y se lleva a cabo en los mismos 32 Mundos. Sin embargo, para poder jugar un Mundo en el Modo Desafío, primero debes completarlo en el modo Original 1985. El objetivo es sencillo; consigue las siguientes medallas en cada Mundo:

- **Medalla Moneda Roja** (recoge las cinco Monedas)
- **Medalla Huevo de Yoshi** (recoge el huevo de Yoshi)
- **Medalla Puntuación Alta** (bate la Puntuación)

Al final de cada Mundo, un Toad amigo comprobará estos ítems y te recompensará con lo que te corresponda. Si no consigues completar algún objetivo, puedes volver a intentarlo hasta que te hagas con las tres medallas. Recoge las 96 medallas y ganarás una especial para tu Álbum. A medida que vayas sumando puntos, una barra larga en la pantalla de selección de Mundo empezará a rellenarse; si anotas los puntos suficientes, conseguirás otra medalla.

Nota: Algunas Monedas Rojas están encerradas en Bloques de 10 Monedas. Para conseguir la moneda, debes sacar las 10 monedas. Si calculas mal los saltos y pierdes aunque sea una, no conseguirás la Moneda Roja y deberás volver a repetir ese Mundo.

El Modo Desafío es, tal y como su nombre indica, muy desafiante.

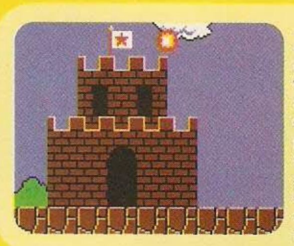




TRUCOS

- No intentes hacerlo todo de una sola vez. No siempre es posible. Recoge primero las Monedas Rojas y el Huevo de Yoshi, y después procura batir la Puntuación Objetivo.
- Si empiezas a recoger las Monedas Rojas pero te dejas una, puedes seguir para recoger el Huevo de Yoshi o batir la Puntuación Objetivo.
- El tiempo es importante, sobre todo si tenemos en cuenta que cada segundo del reloj vale 50 puntos. Por encima de todo, procura

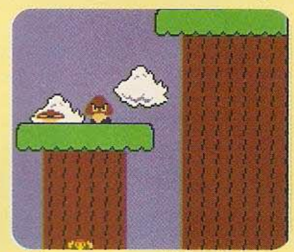
Mundo (en la pantalla SELECCIONA FICHERO, pulsa A y luego emplea el D-pad para elegir un Mundo).



¿Qué archirival de Mario podría vivir en un castillo como éste? Mira por la cerradura y saldrás de dudas, si es que todavía tienes alguna.

Si te matan en el Mundo 8, empezarás siempre desde el principio. Ya lo sabes.

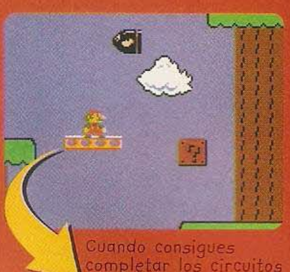
Llevamos unos quince años jugando con este título, y todavía no nos parece nada fácil. Así pues, no te rindas. ¡Es una pasada hasta el final!



Si te matan en el Mundo 8 deberás volver al principio del juego. ¡Qué dura es la vida!

En algunos Mundos aparecen más enemigos (sobre todo Bullet Bills y Fire Bars).

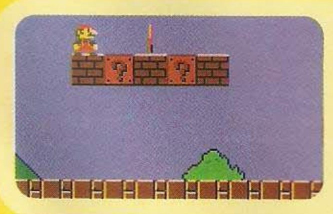
Para jugar a los Circuitos Estrella, elige el Modo Original 1985 en el menú principal y pulsa A en la pantalla de SELECCIONAR FICHERO. Podrás utilizar el D-pad para elegir el Mundo que prefieras (los Circuitos Estrella aparecen destacados con estrellas en lugar de rallas; ya sabes 1*1 en lugar de 1-1. Completa los Circuitos estrella y ganarás una Medalla Especial para el Álbum. No te será fácil.



Cuando consigues completar los circuitos estrella...



...consigues una medalla para tu álbum.





mantener pulsado el botón B siempre que puedas.

Las monedas rojas aparecen en las zonas extra subterráneas y en los tramos bajo el agua, pero nunca en lo alto de una enredadera o en las zonas de nubes (sube por las enredaderas sólo cuando vayas a por la Puntuación Objetivo).

Si recoges todas las monedas de las zonas de nubes de bonificación conseguirás 10.000 puntos adicionales.

Cuando vayas a por la Puntuación Objetivo, recoge todas las monedas que haya a tu paso, incluso las Monedas Rojas, ya que cada una vale 200 puntos.

Hay un montón de bloques moneda escondidos que no aparecen en el modo Original 1985, así que no te pierdas las capturas si algo te parece que está fuera de tu alcance.

El Huevo de Yoshi es vital para batir la Puntuación Objetivo, ya que sumará 2.000 puntos más a tu casillero. Si no está fuera de tu alcance, procura recogerlo en cada ocasión.



¡VAMOS DE RECOGIDA!

Al igual que sucede con los enemigos, si quieres completar el juego y sacar el máximo provecho de cada nivel, no te queda más remedio que explotar a fondo todos y cada uno de los reforzadores que tienes a tu disposición. Si tenemos en cuenta que muchos de estos ítems llenarán tu casillero con un montón de puntos, vale la pena recogerlos aunque en esos momentos no te sirvan para nada (es lo que pasa con la Flores de Fuego).



CHAMPIÑÓN REFORZADOR

Frecuencia: Común **Puntos: 1.000**

El Champiñón Reforzador es uno de los más cotizados, ya que transforma a Mario en Super Mario y le permite destrozar bloques con la cabeza (ver Estados de Mario para mayor información). Los Champiñones Reforzadores aparecen en algunos Bloques con signo de interrogación, pero sólo cuando Mario está en su estado normal.



FLOR DE FUEGO

Frecuencia: Común **Puntos: 1.000**

Tras el Champiñón Reforzador, la Flor de Fuego es el ítem que deberías buscar como agua de mayo, ya que transforma a Super Mario en Mario de fuego y le permite lanzar bolas de fuego. Las Flores de Fuego aparecen en los mismos bloques que los Champiñones Reforzadores, pero sólo cuando eres Super Mario.



ESTRELLA

Frecuencia: Poco común **Puntos: 5.000**

Este cariñoso ítem proporciona a Mario invencibilidad temporal, hecho que le permite correr por el Mundo sin preocuparse por lo que se cruza a su paso (aparte de lava, agua y los temidos abismos). En algunos niveles son una molestia, ya que impiden a Mario utilizar a las Red Koopa Paratroopas a modo de escalones. ¡Cuidado!



MONEDAS

Frecuencia: Muy común **Puntos: 200**

Las monedas, divisa de curso legal en todos los juegos de Mario, te permitirán acumular un buen puñado de puntos. Si recoges cientos y cientos, irás acumulando vidas. Aunque van de perlas en los últimos Mundos, tampoco te alejes demasiado para recolectarlas.



CHAMPIÑÓN DE VIDA EXTRA

Frecuencia: Poco común **Puntos: 1.000**

Tal y como sugiere su nombre, si recoges una de estas bellezas conseguirás una vida extra (y un montón de puntos de regalo). En muchos Mundos, casi todos están escondidos, y en algunos suelen colocarse en lugares poco transitados. Por eso, no es de extrañar que más de uno se vuelva loco yendo tras ellos.



CHAMPIÑÓN DE VIDA EXTRA

Frecuencia: Muy común **Puntos: No otorga**

Tan sólo aparecen en Super Mario Bross para Súper Jugadores y los encontrarás en bloques escondidos y en algunos Bloques con Signo de Interrogación. Si los recoges es como tocar a un enemigo; el Mario normal morirá, el de fuego se convertirá en Super y este último en el Mario normal. Si descubres alguno, evítalo a toda costa.



MONEDA ROJA

Frecuencia: 5 por mundo **Puntos: 200**

Las Monedas Rojas sólo aparecen en el Modo Desafío y deberás recoger las cinco que hay en cada Mundo para conseguir las Medallas Moneda Roja. En más de una ocasión las encontrarás a campo abierto, escondidas dentro de un bloque con Signo de Interrogación, o atrapadas dentro de un Bloque (Cada 10 monedas 1 es roja).



HUEVO DE YOSHI

Frecuencia: 1 por mundo **Puntos: 2.000**

Estos ítems sólo se encuentran en el Modo Desafío y debes encontrar uno en cada mundo si quieres conseguir las Medallas Huevo de Yoshi. Por desgracia, los Huevos de Yoshi están ocultos en bloques escondidos, así que o haces trampa (mirando nuestros mapas), o te armas de paciencia y te pones a buscar como un loco.





¡NADA DE CHAPUZAS! LOS MUNDOS DE MARIO POCO TIENEN



MUNDO 1.1
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Una suave presentación de lo que te espera después, pero una oportunidad única para practicar todas esas habilidades tan necessarias como el saltó. Si te apetece bajar a las profundidades de la zona de bonificación, puedes hacerte con la Vida



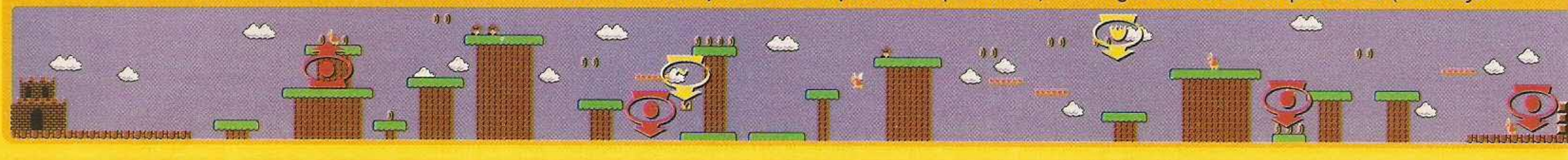
MUNDO 1.2
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Hay un montón de extras escondidos en los bloques, por lo que resulta imprescindible ser Super Mario o Mario de Fuego. La primer Vida Extra está chupada, lo único que debes hacer es machacar el bloque que hay a su derecha para caiga hacia ti. Recomendamos



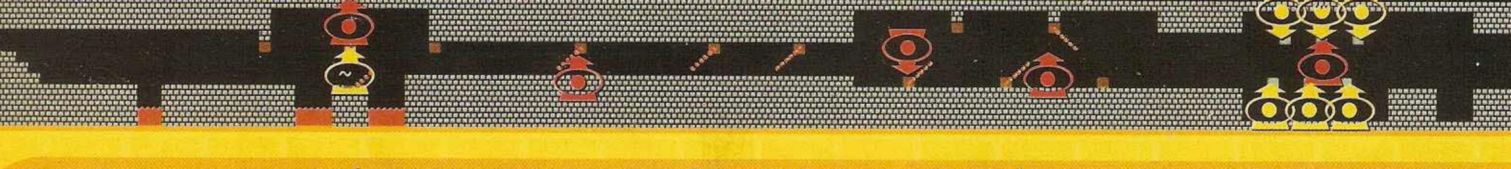
MUNDO 1.3
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Un mundo muy sencillo y lineal, sin apenas sorpresas desagradables. Los Goombas, siempre molestos a pesar de su palurdismo, no dejarán de suicidarse tirándose desde las plataformas altas hacia las bajas, así que vigila cuando te acerques a ellos (será mejor



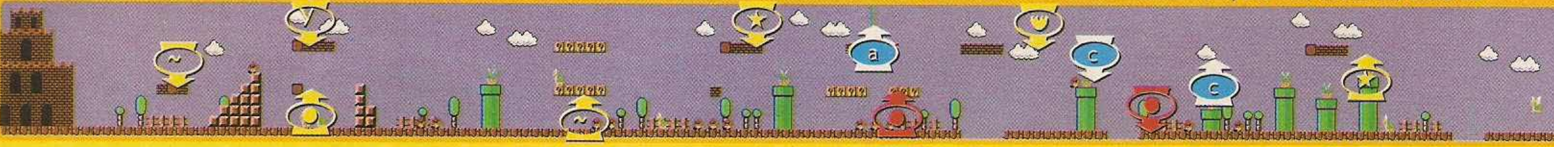
MUNDO 1.4
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Conviene que estés al tanto de los nuevos peligros, sobre todo de la Lava, las Barras de Fuego y el maravilloso Bowser. Si llegado a este punto eres Mario de Fuego, haz todo lo posible por no perder ese estado, de modo que el enfrentamiento final te resulte más fácil



MUNDO 2.1
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

El ritmo empieza a acelerarse: hay más enemigos y más obstáculos. En principio, cuidado cuando saltes sobre los caparazones de Koopa, ya que siempre suelen encontrar algo sólido contra lo que rebotar. Un poco más adelante, deberías



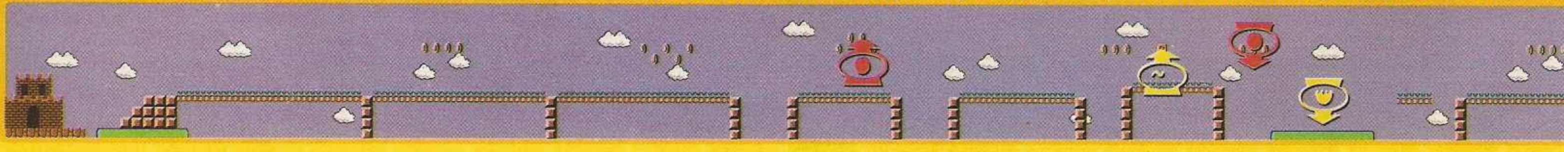
MUNDO 2.2
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

También aquí vale la pena tomarse su tiempo para acostumbrarse a los nuevos peligros y al sistema de nado. Bordea el fondo y nada sobre cualquier obstáculo (de modo que te resulte más fácil esquivar a los Bloobers). Los Cheep Cheeps son aleatorios, así que avanza con



MUNDO 2.3
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

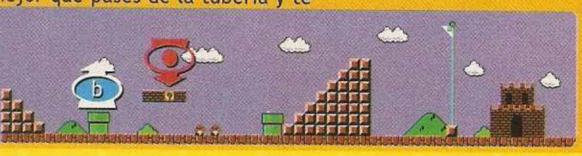
Otro estilo nuevo de nivel, y una nueva habilidad que debes dominar: correr como un poseso. En cuanto subas al primer puente, los Cheep Cheeps empezarán a salir volando del agua. Mantén pulsado el botón B y corre a toda pastilla hacia la derecha; de vez en cuando

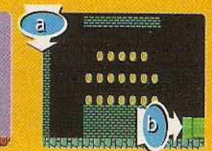


MUNDO 2.4
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Un nuevo enemigo entra escena; Podoboo. Será mejor que esperes hasta que estas criaturas caigan y, a continuación, saltes por encima. Toma la ruta inferior para superar las Barras de Fuego, ya que lo único que deberás hacer es correr hacia la derecha. Cuidado con

Extra Escondida, girar a la izquierda y bajar por la tubería. Sin embargo, será mejor que pases de la tubería y te dediques a los diversos retos y Reforzadores.

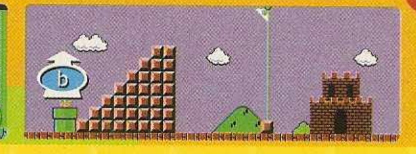




DESAFÍO No es demasiado complicada. De hecho, puedes encontrar casi todas las Monedas Rojas sin buscar demasiado. La segunda está dentro de un Bloque de 10 Monedas, así que ten mucho cuidado a la hora de recogerla si eres Super Mario.

PUNTUACIÓN : 32.000

descender a las zonas subterráneas de bonificación, ya que hay un montón de monedas esperándote, y sólo te perderás una pequeña parte del Mundo. Cuando llegues a la última plataforma móvil (justo antes de la tubería), súbete y salta a la derecha; no dejes de correr hasta que llegues a la primera Zona Umbral.



DESAFÍO Muchas Monedas Rojas están en las cornisas más altas, así que hazte con un Reforzador lo antes posible. La cuarta Moneda Roja está en la zona subterránea de bonificación (dentro de uno de esos dichosos bloques de diez monedas), por lo que deberías bajar por la primera tubería que te encuentres.

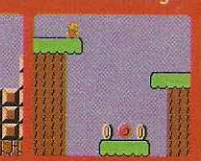
PUNTUACIÓN : 38.000

que les dejes caer antes de ir a por ellos). Puedes valerte de los Koopa Paratroopa Rojos, Aunque quizá sea más seguro machacarlos con bolas de juego o saltar por encima cuando bajen. Por desgracia, sólo hay un Reforzador en este Mundo, así que procura no echarlo a perder.



DESAFÍO Todas las Monedas Rojas de este Mundo están a la vista, y tan sólo un par resultan de acceso complicado. El problema más grande lo tendrás a la hora de conseguir los puntos necesarios para batir la Puntuación Objetivo, así que ve todo lo rápido que puedas y no te olvides de Huevo de Yoshi.





PUNTUACIÓN : 24.000

gracias a tu mayor potencia. Sin embargo, la altura extra también puede ser un problema, sobre todo para descubrir los Bloques de Monedas Escondidos, así que procura saltar por encima de las bolas de fuego de Bowser. Si no eres de Fuego o Super Mario, corre por debajo de las bestias de Bowser o utiliza la plataforma para saltar por encima; a continuación, recoge el hacha que parpadea para completar el Mundo.



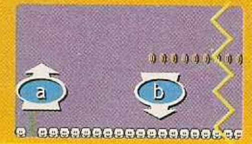
DESAFÍO Las monedas Rojas de este Mundo también están a la vista (menos la primera, que se oculta en el Bloque Reforzador). Igual que hiciste antes, completa el nivel lo más rápido posible si pretendes batir la Puntuación Objetivo. Recoge el Huevo de Yoshi y no te olvides de pasar por debajo de Bowser.

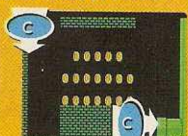


PUNTUACIÓN : 13.000

intentar dirigirte al nivel de bonificación de las nubes, ya que aquí encontrarás más monedas que en la ruta normal, pero procura hacerte con los dos Reforzadores antes de trepar por la enredadera. Cuidado con el Koopa Paratroopa Verde que hay casi al final. Es una criatura tramposa y podría arruinarte todo el nivel.



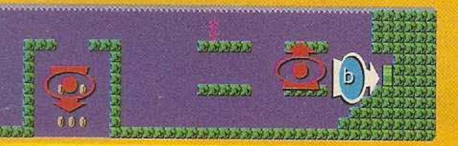


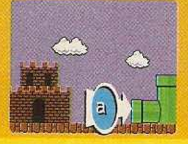


DESAFÍO Bastante sencillo, si bien deberás desenterrar un par de bloques escondidos nuevos para dar con la última Moneda Roja y con el Huevo de Yoshi. Las monedas que hay en las zonas elevada y subterránea resultan vitales para conseguir la Puntuación Objetivo, de modo que deberás recorrer el nivel como mínimo dos veces.

PUNTUACIÓN : 40.000

mucha precaución. Como siempre, si dispones de Mario de Fuego todo te resultará más fácil (aunque aquí no hay reforzadores a la vista). Las corrientes pueden jugarte una mala pasada al arrastrarte al fondo de la pantalla). Cuando salgas del tramo acuático, ten cuidado con la Planta Piraña.



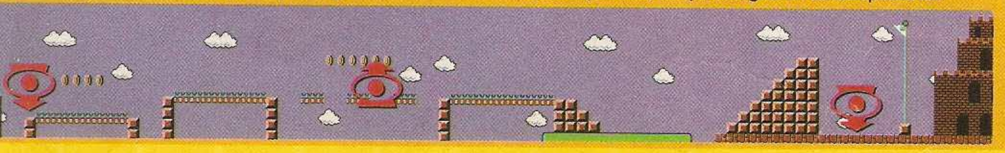




DESAFÍO De todos los tramos acuáticos en el Modo Desafío, este es el más fácil. Casi todas las Monedas Rojas están a mano, menos la cuarta, que se hace de rogar, pues deberás sumergirte poco a poco, recoger la Moneda Roja y, a continuación, subir a toda prisa para esquivar la corriente.

PUNTUACIÓN : 25.000

pulsa Arriba para echar un ojo a los adversarios. Las plataformas más pequeñas son las más complicadas, pues dispones de poco espacio para agacharte o maniobrar. Si un Cheep Cheeps viene volando desde abajo, el bueno de Mario caerá como una piedra. Sólo hay un Reforzador a tu disposición, así que recógelo sin contemplaciones.



DESAFÍO Uno de los Mundos más sencillos en el Modo Desafío, ya que puedes recoger las monedas sin desviarte de la ruta. Sin embargo, conseguir muchos puntos es difícil, así que procura recoger todas las monedas que estén a tu alcance. La bonificación del mástil final es vital, así que no te queda más remedio que recorrer dos veces el nivel.

PUNTUACIÓN : 23.000

las plataformas móviles, ya que puedes darte de morros con una Barra de Fuego o una bola de fuego de Bowser. La táctica a seguir consiste en utilizar la segunda plataforma para saltar hasta lo alto de la pantalla y pasar del tramo. Al igual que sucedía en el Mundo 1.4, si consigues derrotar a Bowser con bolas de fuego, verás que en realidad es un Koopa disfrazado.



DESAFÍO Al igual que en el mundo anterior, no hay Monedas Rojas escondidas, si bien deberás demostrar tus capacidades gimnásticas para recoger la primera, la tercera y la quinta. La Puntuación Objetivo no es demasiado complicada, pero no te duermas en los laureles.









PUNTUACIÓN : 14.000



HAY UNA ESTRELLA ESPERANDO EN EL CIELO... Y TE AYUDARÁ

MUNDO 3.1
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Hay un montón de Koopa Paratroopas, por lo que lo más probable es que acabes enviando un caparazón en la dirección equivocada. Resulta esencial acceder al estado de Super Mario para pasar a las bonificaciones del subsuelo y a todas las

MUNDO 3.2
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

En comparación con los tramos previos, este nivel es muy grande, por lo que no debes parar de moverte sin no quieres agotar el tiempo. Saca provecho de los caparazones de Koopa; hay zonas clave en las que hay una fortuna de puntos (e incluso

MUNDO 3.3
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Un mundo sencillo comparado con el anterior, pero no te confíes. Aquí aparecen un par de plataformas nuevas. En primer lugar tenemos la "derrumbable", que se hunde cuando Mario se coloca encima. La segunda es el "balancín"; cuando te subes a un extremo, el

MUNDO 3.4
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

No hay sorpresas nuevas, pero ten cuidado al atravesar los primeros fosos Podoboo, ya que las Barras de Fuego pueden complicarte la vida. Recoge el Reforzador y después pasa las parejas de Barras de Fuego. Los últimos fosos de Podoboos son muy complicados, en parte

MUNDO 4.1
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Llega un nuevo estilo de juego; se trata de una batalla de ingenio contra el impresionante Lakitu, que seguirá a Mario y lanzará huevos Spiny para impedir su avance (si eres MAario de Fuego no tendrás problemas). Sube a los bloques del principio del nivel y pisotelo.

MUNDO 4.2
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Estamos en la segunda mazmorra, y puedes emplear los mismos trucos que en el mundo 1.2. Si subes a la zona de bonificación de las nubes por la enredadera, tendrás que acceder a la Zona Umbral que te lleva a los Mundos 6, 7 u 8. Del mismo modo, si te

MUNDO 4.3
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Al igual que en el Mundo 3.3, este también es bastante sencillo, si bien la gran cantidad de Koopas pueden pillarte con la guardia baja si no tomas precauciones al saltar de plataforma en plataforma. Casi todas las plataformas balancín están al lado de tierra firme por lo

MUNDO 4.4
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

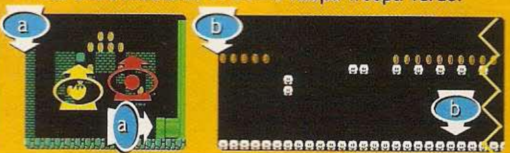
Estamos en un castillo algo diferente del anterior, y debes tomar el camino adecuado para llegar hasta Bowser. Si te equivocas de senda, oirás un efecto de sonido agudo y el escenario girará en espiral sobre sí mismo. Lo mejor es que sigas nuestro mapa. Oirás

A DERROTAR A ESOS DICHOSOS HAMMER BROS

demás. Recoge la primera Vida Extra y después echa mano de la estrella Invencible para derrotar al Hammer Bros (si no puedes irrumpir en su contra, una vida extra), simplemente si pateas un caparazón y corres detrás de él (procura saltar por encima cuando rebote). Aparte de esto, hay pocas bonificaciones, así que avanza sin demasiado temor.

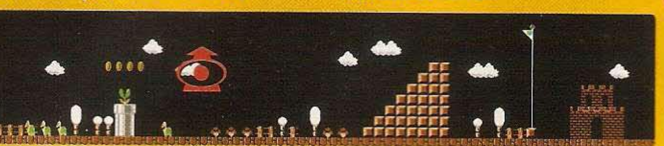


salta y destroza el bloque que hay bajo sus pies). Si eres una persona valiente, intenta ganarte unas cuantas vidas extra mediante el último Koopa Troopa Verde.

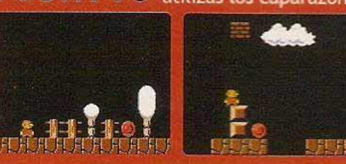


DESAFÍO La Puntuación Objetivo es muy alta en esta ocasión, por lo que deberás recoger todas las monedas, machacar todos los bloques y utilizar los caparazones Koopa para matar a los Goombas siempre que puedas. La segunda Moneda Roja es la más complicada, ya que debes ser Super Mario para recogerla en la zona de bonificación subterránea.

PUNTUACIÓN: 32.000

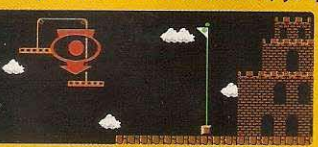


DESAFÍO Lo peor del desafío vuelve a ser la Puntuación Objetivo. Si utilizas los caparazones de Koopa racionalmente podrás conseguir como mínimo 60.000 puntos en las dos primeras partes del nivel. Por último, procura aumentar el marcador con las bonificaciones del mástil y los fuegos artificiales.

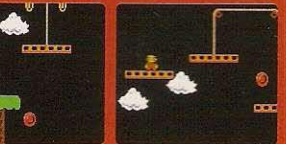


PUNTUACIÓN: 85.000

contrario se eleva. Si te quedas en un extremo de una plataforma "balancín", al final se partirá; no está nada mal probarlo de vez en cuando, ya que te anotarás 1.000 puntos (no cuesta nada saltar a lugar seguro en el último momento, pues se produce una pequeña pausa antes del fatal desenlace).



DESAFÍO Como sucedía en el Mundo 2-3, las Monedas Rojas no están escondidas, por lo que este apartado no resulta demasiado complicado. Sin embargo, la tercera es dura de pelar, ya que debes bajar en la plataforma y saltar cuando se rompa. No obstante, procura dominar este truco, y conseguirás 1.000 puntos extra.



PUNTUACIÓN: 23.000

por culpa de las bolas de fuego de Bowser. Espera siempre al momento adecuado. Cuando llegues a Bowser verás que una pared mal colocada hace que resulte prácticamente imposible ejecutar un salto en carrera hasta la plataforma elevada.



DESAFÍO Tampoco en este Mundo las Monedas Rojas están escondidas, si bien la colocación de algunas es de difícil acceso. Procura no caer en la piscina de lava que hay bajo la segunda Moneda Roja. Para hacerte con la tercera deberás saltar muy cerca de una Barra de Fuego. Además, deberás utilizar a Super Mario para hacerte con el Huevo de Yoshi.



PUNTUACIÓN: 13.000

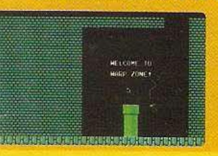
Aparecerá al cabo de un rato, pero aprovecha ese lapso para avanzar. También recomendamos tomar un respiro en los niveles subterráneos, ya que tan sólo dejarás atrás un Reforzador (de todos modos puedes recoger bajo tierra). Pasa del Bloque de Monedas que hay al lado del mástil. Es mejor que consigas esa bonificación.

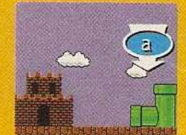


DESAFÍO Un respiro después del frenesí de los últimos Mundos. Casi todas las monedas están escondidas en Bloques Reforzador, y su obtención no es demasiado complicada. El problema principal es Lakitu, que te impedirá recoger los puntos necesarios. No te queda más remedio que matarlo.

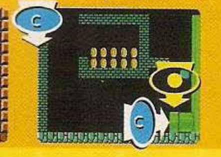
PUNTUACIÓN: 32.000

decides por la zona de bonificación subterránea, te perderás la oportunidad de acceder a la segunda Zona Umbral. La estrella Invencible te ayudará a cruzar el resto del Mundo, pero procura no patear el caparazón de Beetle. Cuando llegues al tramo de las plataformas móviles, sube en la derecha hasta lo alto y salta a la derecha... al Mundo 5.











DESAFÍO Un mundo bastante lineal con pocas sorpresas. La segunda Moneda Roja parece complicada, pero justo a su izquierda tienes una estrella Invencible que te ayudará en tu tarea. Las dos Zonas Umbral contienen monedas extra y bonificaciones que no puedes dejar escapar.

PUNTUACIÓN: 33.000

que puedes montarte en ellas hasta que se rompan para ganar muchos puntos extra. Deberías ser muy hábil con esta técnica a estas alturas. En la última plataforma móvil, procura correr a toda pastilla para llegar a lo alto del mástil final.

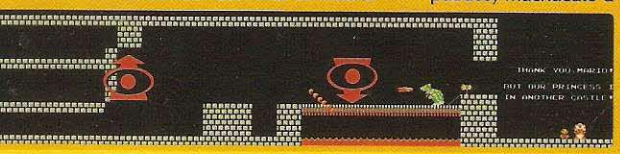


DESAFÍO Otro Mundo bastante sencillo, sin grandes sorpresas a cada esquina. Sin embargo, no te fíes, ya que debes andar con ojo cuando recojas la segunda y la tercera Moneda Roja. Para ambas, Mario debe dejarse caer en la plataforma y saltar en el último momento. Calcula bien el salto y no tendrás mayores problemas.



PUNTUACIÓN: 24.000

un timbrazo cuando tomes el camino adecuado. Como no hay plataforma móvil, acabar con el Bowser del final es mucho más difícil; a eso tenemos que añadirle una Barra de Fuego y un Podoboo. Si puedes, machácalo a base de bolas de fuego (verás que en realidad es un Spiny disfrazado). Si no, corre por debajo.



DESAFÍO No te queda más remedio que ir a toda pastilla recogiendo todo lo que puedas. Algunas Monedas Rojas están colocadas en lugares estratégicos para sacarte del circuito. Procura volver a la senda adecuada.





PUNTUACIÓN: 17.000

LLEGA EL MOMENTO DE DEMOSTRAR TU VALÍA, ASÍ QUE



MUNDO 5.1

LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Otro mundo muy largo con muy poco tiempo para superarlo. No dejes de moverte en todo momento. La primera mitad del Mundo te permite acumular un montón de puntos extra si sabes sacar provecho de los caparazones de Koopa. Más



MUNDO 5.2

LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Un nivel de acción frenética, sobre todo debido a la gran variedad de enemigos que hay por doquier. Si no dispones de bolas de fuego te costará sangre superar al primer Hammer Bros.



MUNDO 5.3

LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

No te sorprendas si piensas que esta experiencia ya la has vivido con anterioridad, pues este mundo es un duplicado exacto del Mundo 1.3. Sin embargo, percibirás un par de cambios. En primer lugar, las plataformas móviles son



MUNDO 5.4

LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Es casi idéntico al mundo 2.4. También en esta ocasión las plataformas móviles son más cortas, y en algunos lugares hay más Barras de Fuego. Decídete por la ruta inferior después de las barras de fuego y, a continuación, utiliza la plataforma móvil de la derecha para saltar a lo



MUNDO 6.1

LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Al igual que en el Mundo 4.1, Mario debe enfrentarse al temible Lakitu, infatigable perseguidor de nuestro héroe. Lo mejor que puedes hacer es saltarle encima a la menor ocasión y después avanzar a toda pastilla por el nivel sin tomar demasiadas



MUNDO 6.2

LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Debes explorar cinco zonas repletas de acción. Al igual que en el mundo 5.2, puedes decidirte por la zona de bonificación bajo el agua, o por la de las nubes, pero no por ambas. Si visitas la zona sumergida también podrás acceder



MUNDO 6.3

LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Se parece bastante al mundo 5.3, si bien aquí en lugar de Koopas sólo hay Bullet Bills. Super Mario deberá agacharse en más de una ocasión para que no le den, pero también debe andarse con cuidado cuando rebote desde un trampolín, porque las cuatro plataformas "derrumbables"

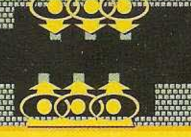


MUNDO 6.4

LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Al igual que el mundo 5.4, este nivel es también una repetición de un Mundo anterior, pero con más Barras de Fuego y Podoboos. Por suerte, no es tan difícil como la última vez. Al menos hasta que llegas al tramo de Bowser. En esta ocasión, el tío va armado con un montón

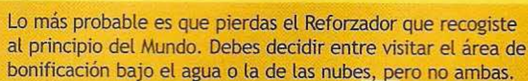






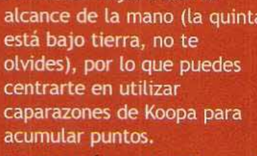
BURLA AL PELIGRO: BULLET BILL YA ESTÁ AQUÍ

o menos a la mitad del nivel te encontrarás con tu nuevo adversario Bullet Bill, que saldrá de los cañones. Puedes saltar por encima o bien cargártelos cayendo encima. No te dejes ni la estrella Invencible ni a la Vida Extra.





DESAFÍO Los Mundos son cada vez más largos, pero el tiempo sigue siendo el mismo. Las Monedas Rojas están al alcance de la mano (la quinta está bajo tierra, no te olvides), por lo que puedes centrarte en utilizar caparazones de Koopa para acumular puntos.



PUNTUACIÓN : 80.000

Lo más probable es que pierdas el Reforzador que recogiste al principio del Mundo. Debes decidir entre visitar el área de bonificación bajo el agua o la de las nubes, pero no ambas. Recomendamos que trepes por la enredadera, ya que es más sencillo. Dejarás atrás a dos Hammer Bros en lugar de uno, y recogerás más monedas que por el otro lado.

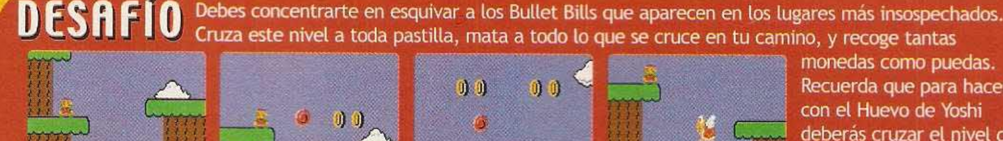


DESAFÍO No hay nada que no puedas superar, si bien deberás matar al primer Hammer Brother para poder recoger el Huevo de Yoshi. No te dejes la quinta Moneda Roja que hay en el tramo bajo el agua, y procura visitar las nubes. Conseguirás muchos puntos.

PUNTUACIÓN : 36.000

más cortas, razón por la cual se requiere mayor precisión. El segundo cambio es la adición de enemigos Bullet Bill, que atraviesan la pantalla a intervalos regulares. Sin embargo, es tan fácil de completar como su gemelo, sobre todo si dispones de bolas de fuego. ¡A trabajar, Mario!

DESAFÍO Debes concentrarte en esquivar a los Bullet Bills que aparecen en los lugares más insospechados. Cruza este nivel a toda pastilla, mata a todo lo que se cruce en tu camino, y recoge tantas monedas como puedas. Recuerda que para hacerte con el Huevo de Yoshi deberás cruzar el nivel dos veces.





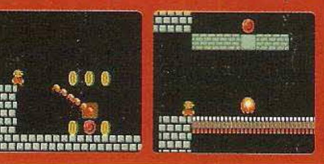


PUNTUACIÓN : 23.000

alto de la pantalla y continuar sin problemas. Machaca a Bowser con bolas de fuego para descubrir su auténtica identidad. En realidad es un Lakitu secreto.



DESAFÍO No te enfrentarás a nada del otro mundo, y por suerte, la Puntuación Objetivo es lo bastante baja como para lograr los tres objetivos de una sola pasada. La quinta Moneda Roja es la que más te costará conseguir de todo el juego, ya que justo debajo hay una bola de fuego, y la derecha tenemos a un Bowser. Si no andas con cuidado lo pagarás caro.



PUNTUACIÓN : 13.000

precauciones. Más adelante deberás superar algunas plataformas de órdago, así que deshazte de él en cuanto vuelva a aparecer, para completar el Mundo en paz. Hay una buena dosis de Reforzadores, Monedas y una Vida Extra; si lo recoges todo, saldrás de este mundo bien provisto. ¿Qué más se puede pedir a estas alturas?

DESAFÍO Debes recoger el Huevo de Yoshi que hay en lo alto del castillo; a continuación, deshazte de Lakitu recoge todo lo que puedas, incluso la Vida Extra. También resulta esencial hacerse con la bonificación del Mástil final.

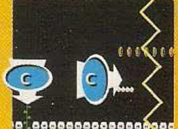


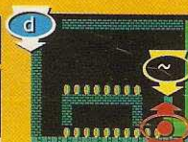


PUNTUACIÓN : 32.000

a las dos áreas de bonificación bajo tierra, pero si consigues hacerte con todas las monedas de la zona de las nubes te harás con un botin de 10.000 puntos. El único problema importante lo tienes en el engorroso Koopa Paratroopa Verde que hay al final.







DESAFÍO Lo primero que debes hacer es recoger el Huevo de Yoshi que hay en lo alto del castillo y, a continuación, acabar con Lakitu lo antes posible. Conseguir puntos es muy complicado, así que recógelo todo, hasta el Champiñón de Vida Extra escondido. Debes obtener también una buena bonificación en el salto al Mástil.

PUNTUACIÓN : 30.000

que hay al final del nivel se hunden. Si pasas de las monedas, ejecuta saltos en carrera para cruzarlas rapidamente. Gracias a la plataforma que hay al lado del Mástil conseguirás la máxima puntuación.



DESAFÍO Al igual que sucede con los otros tres Mundos, todas las Monedas Rojas están a la vista, pero resultan difíciles de alcanzar. La más difícil es la quinta y última, ya que debes dejarte caer sobre la plataforma y saltar hacia la derecha. Si destruyes unas cuantas plataformas, la Puntuación Objetivo será un idem a tu alcance.



PUNTUACIÓN : 21.000

de hachas, y se comporta como un Hammer Bros . Deberás acercarte bastante y correr por debajo cuando salte. Sin embargo, si dispones de bolas de fuego, lo único que debes hacer es lanzar unas cuantas hasta matarlo y descubrir se secreto. En realidad era un Bloober. ¡A que te lo imaginabas!



DESAFÍO Las Monedas Rojas no están escondidas, pero deberás echar mano de adrenalina que para llegar hasta las más altas (si eres Super Mario, te resultará más fácil). Cuando desentierres los bloques de monedas para dar con el Huevo de Yoshi, ten cuidado con las bolas de fuego de Bowser.















PUNTUACIÓN : 12.000





TRAS LA AMENAZA DE LOS HAMMER, ¿TE APETECE UNA

MUNDO 7.1

LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

No hay nada excesivamente complicado en este mundo, pero cuidado con la gran cantidad de balas de cañón que aparecen por doquier. El lugar más seguro es subirse a los cañones; la táctica consiste en escuchar el efecto de sonido para

MUNDO 7.2

LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

El segundo mundo submarino y, aunque parezca irónico, una réplica exacta del primero (2-2). Puedes utilizar las mismas tácticas, si bien deberás avanzar despacio y de forma metódica y precavida. Deberás enfrentarte a más Bloobers y la cosa se pondrá

MUNDO 7.3

LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

No me extraña que pienses que los diseñadores perdieron la inspiración con este mundo, ya que es clavadito a uno ya visto con anterioridad, el endiabladamente complicado 2.3. En esta ocasión es mucho más duro, ya que hay un montón de Koopa

MUNDO 7.4

LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Mucho cuidado al avanzar por las plataformas del principio, ya que puedes perder una vida casi sin darte cuenta. Al igual que el Mundo 4.4, en este castillo deberás seguir la ruta adecuada para llegar hasta Bowser. Sigue las flechas del mapa y escucha atentamente el

MUNDO 8.1

LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Puede que estés ante el Mundo más largo de todo el juego y dispones de muy poco tiempo para cruzarlo. El problema más serio lo tenemos en la cantidad de agujeros que debes sortear; debes armarte de paciencia y precaución. Si

MUNDO 8.2

LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

En este mundo la oferta de enemigos es de lo más variada y muchos se acumulan en según qué zonas convirtiéndolas en auténticos hervideros. Procura liquidar a Lakitu a las primeras de cambio, ya que no volverá a aparecer. La Vida

MUNDO 8.3

LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Quizá estemos ante el nivel más difícil de todo el juego, siempre y cuando no dispongas de bolas de fuego. El problema principal radica en el hecho de que al menos deberás enfrentarte a ocho Hammer Bros, la mitad de los cuales

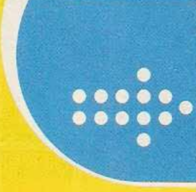
MUNDO 8.4

LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

No es tan duro como el anterior, sobre todo si dispones de bolas de fuego, pero el camino hasta llegar a Bowser es complicado. Échale un vistazo al mapa para bajar por las tuberías adecuadas. Los

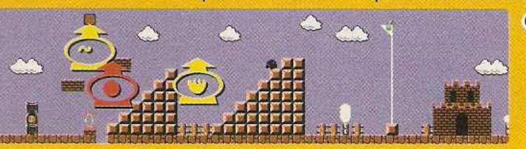




BUENA SESIÓN DE SUBMARINISMO?

saltar. La otra gran amenaza del nivel la tenemos en los dos tramos de Hammer Bros. Si no dispones de bolas de fuego. Si te metes en la zona de bonificación subterránea no te perderás nada del otro mundo.

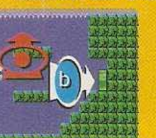
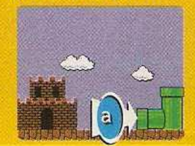
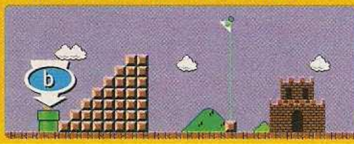



DESAFÍO Lo más complicado de todo el nivel son los tramos de Hammer Brothers que debes superar. Si consigues mantenerte con vida y recoger el Huevo de Yoshi, lo de las Monedas Rojas te parecerá un juego de niños. ¡Ah, no te olvides de la zona de bonificación bajo tierra!

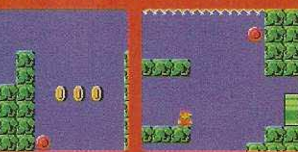


PUNTUACIÓN : 32.000

peliaguda cuando veas que tienes a tres monstruitos pisándote los talones. Los Cheep Cheeps siguen rutas del todo aleatorias. Ten cuidado con la Planta Carnívora cuando emerjas de la tubería de salida.

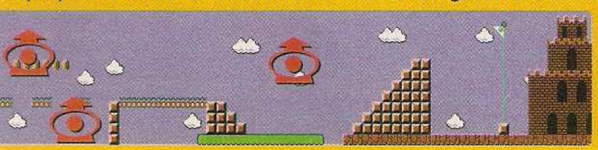




DESAFÍO Otro tramo bajo el agua en el que el tiempo es oro. Menos mal que la disposición de las Monedas Rojas es sencilla (a excepción de la segunda). Para hacerte con el Huevo de Yoshi deberás nadar mejor que el australiano Thorpe. la velocidad es esencial.



PUNTUACIÓN : 24.000

Troopas por todas partes, por lo que no podrás correr para ganar tiempo. Cuidado al saltar sobre los agujeros con Cheep Cheep, ya que puedes acabar en el otro barrio. Intenta recoger el Reforzador.



DESAFÍO Este Mundo es relativamente fácil: utiliza la misma táctica que empleaste en el mundo 2.3. No recojas la cuarta Moneda Roja de un salto. Lo que debes hacer es saltar por encima y aterrizar en la plataforma adyacente; después acércate al borde y recógela. Intenta conseguir también las bonificaciones del Mástil y de tiempo.



PUNTUACIÓN : 28.000

tintineo. Si dispones de bolas de fuego acabarás con Bowser en un santiamén pero, en caso contrario, pasa por debajo cuando salte.

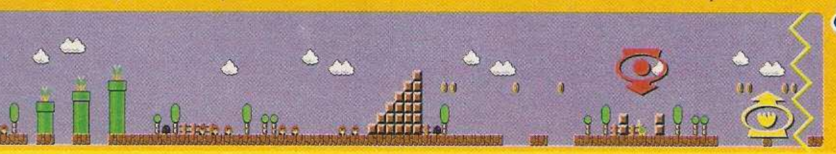


DESAFÍO Lo peor de todo es hacerse con la primera Moneda Roja. Deberás intentarlo varias veces hasta calcular bien los movimientos. Al igual que en el mundo 4.4, algunas Monedas Rojas se encuentran en los lugares más inverosímiles, siempre fuera de la ruta normal, así que procura ir a toda prisa en los tramos sencillos para recuperar el tiempo perdido.



PUNTUACIÓN : 16.000

quieres hacerte con la Vida Extra escondida ándate con ojo, ya que lo más probable es que hagas que el caparazón de Buzzy Beetle no pare de rebotar de un lado para otro y no te quede más remedio que perder el tiempo con inútiles saltitos. Al final del nivel hay un tramo de escaleras complicadillo.



DESAFÍO Es uno de los Mundos más largos del juego, así que disponte a correr a toda pastilla. Puedes utilizar al Buzzy Beetle para sumar puntos. Todo lo demás es bastante sencillo, pero no te olvides de la zona de bonificación bajo tierra.

PUNTUACIÓN : 40.000

Extra que hay al principio te costará menos si eres Super Mario o Mario de fuego. Lo único que debes hacer es abrir un agujero en los ladrillos. Uno de los saltos más complicados de todo el juego lo tienes a la mitad del nivel. Colócate en la tubería más cercana, mantén pulsado el botón B y corre hacia la derecha: salta cuando llegues al borde.



DESAFÍO Deberás dar con el Bloque de Monedas escondido para llegar hasta la primera Moneda Roja; la tercera es de pesadilla. Debes tomar carrerilla, saltar sobre la tubería que hay debajo a toda velocidad y desde ahí saltar a por la moneda. Lo peor es que no puedes de un solo salto; debes saltar en corto hasta la cornisa que hay debajo.

PUNTUACIÓN : 28.000

están a ras de suelo, con lo que no te queda más remedio que pasar por debajo de ellos. Menos mal que hay dos Reforzadores, así que tira de ellos siempre que puedas. En la escalera del final, deberás tener fuerza para conseguir salir.

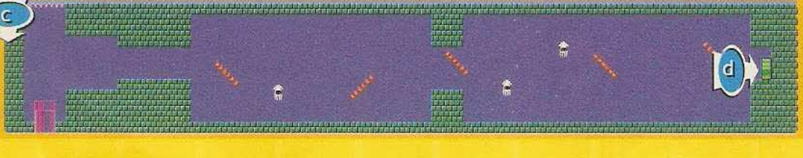


DESAFÍO Un Mundo terriblemente difícil. La primera Moneda Roja está sobre Mario en la salida del nivel, así que no la dejes escapar. La quinta parece colocada por el mismo diablo. Deberás ejecutar saltos de mucha precisión para no perder la vida en el intento.



PUNTUACIÓN : 28.000

Cheep Cheeps pueden darte algún quebradero de cabeza cuando saltes el foso de lava y las Barras de Fuego resultan más complicadas bajo el agua; no obstante, el peligro más evidente lo tienes en el propio Bowser y en el Hammer Bros. En esta ocasión Bowser es el auténtico, así que derrótalo para completar el juego.




DESAFÍO A estas alturas ya debes ser una máquina, por lo que no tendrás problema alguno para recoger todas las Monedas Rojas. La más complicada es la que Bowser tiene sobre la cabeza; para conseguirla necesitarás una buena carrerilla y mucha suerte.

PUNTUACIÓN : 18.000





CHAMPIÑONES VENENOSOS, PLANTAS CARNÍVORAS Y

SUPER MARIO BROS para super jugadores

¿Serás capaz de superarlo?

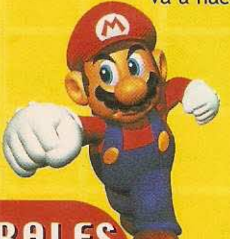
¿Quieres hurgar en el pasado del fontanero?

Muchos lo conocen como "Los Niveles Perdidos", pero esta entrega de 32 Mundos únicos es en realidad la versión japonesa de *Super Mario 2*. Su origen se remonta a 1986, cuando el juego sólo había aparecido en Japón para el lector de discos de la NES, cachivache que nunca vio la luz en el mercado.

La premisa del juego es idéntica a la del Modo Original 1985, superar ocho castillos diferentes para derrotar a Bowser y salvar a la Princesa Toadstool. También aquí hay ocho mundos diferentes divididos cada uno en cuatro submundos, del mismo corte que los del Modo Original 1985. El primero siempre transcurre en tierra, es segundo o es una mazmorra o pasa en el agua, el tercero en tierra o con puentes, y el cuarto siempre es un castillo.

Para activar *Super Mario Bros* para Super Jugadores debes conseguir como mínimo 300.000 puntos en el modo Original 1985. Introduce tu nombre en la pantalla de récordes y aparecerá una foto con la cabeza de Luigi en el Menú Principal. Verás que aparecen los mismos enemigos y secretos, además de unas cuantas novedades como el Champiñón Envenenado, la Planta Carnívora y el Trampolín Verde.

A pesar de estas diferencias mínimas, los Niveles Perdidos están pensados para los mejores jugadores, sobre todo si pretenden superar los dos últimos mundos. Si consigues completar todos los Mundos, te harás con una medalla especial para el Álbum. ¡Mucha suerte, que falta te va a hacer!



TRUCOS GENERALES

- Guarda la partida cada vez que inicies un mundo nuevo. Cada vez que falles no deberás empezar desde muy atrás.
- Dispones de continuaciones ilimitadas, así que aprovéchalas. La práctica conduce a la perfección.
- Los límites de tiempo son idénticos a los del Modo Original 1985, así que no corras demasiado.
- Tómate tu tiempo en los Mundos Castillo, ya que no hay bonificación por acabar antes de tiempo.
- Utiliza bolas de fuego para derrotar a Bowser y conseguirás 5.000 puntos extra. Te irán de perlas.
- Si te matan en el Mundo 8 empezarás al principio del Mundo.
- Las Plantas Carnívoras Rojas aparecen a partir del Mundo 3. ¡Cuidado!
- Cuidado cuando vayas a por las bonificaciones, ya que puedes descubrir un Champiñón Venenoso.
- El arte de sortear agujeros mediante caparazones de Koopa es esencial. Practica, practica y practica.
- No bajes por tuberías o subas por enredaderas sin mirar el mapa. Puedes volver a mundos anteriores.

MUNDO 1.1
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

MUNDO 1.2
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

MUNDO 1.3
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

MUNDO 1.4
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

MUNDO 2.1
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

MUNDO 2.2
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

MUNDO 2.3
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

MUNDO 2.4
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

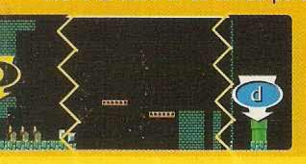
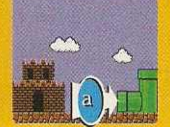


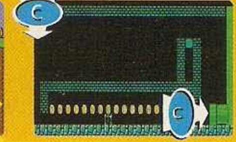
TRAMPOLINES VERDES PARA UNOS NIVELES QUE EL TIEMPO OLVIDÓ

Lo más probable es que la primera vez la pifies en estos mundos, ya que esconden muchas sorpresas. Tómate tu tiempo y crúzalos de forma metódica. Aunque hay bonificaciones muy tentadoras, los Champiñones Venenosos campan a sus anchas, sobre todo en las zonas bajo tierra. Si destapas alguno deberás saltar a toda prisa. La parte más difícil la tienes al bajar por la tubería para acceder a la zona de bonificación. Acércate desde la derecha.



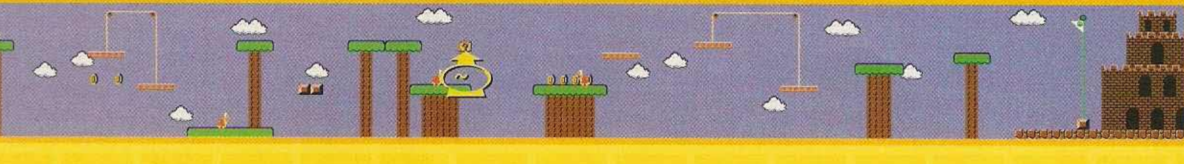
Aquí tienes tres Zonas Umbral. Si subes por la enredadera podrás transportarte al Mundo 3; pasa sobre la tubería de salida para acceder al Mundo 2, o bien baja por la primera tubería que hay tras la tubería de salida para llegar al Mundo 4. También hay una tubería justo antes del tercer Umbral que conduce a una zona de bonificación. Por aquí volverás a un punto anterior, pero podrás volver sobre tus pasos para transportarte al Mundo 4.





Este Mundo es un anticipo de lo que está por llegar; procura cruzarlo en plena forma para afrontar desafíos posteriores. Debes ejecutar saltos muy complicados y superar agujeros imposibles. No te subestimes: estés en el estado que estés, si mantienes pulsado el botón B en cada momento conseguirás esa punta de velocidad necesaria. Obligatorio dominar a la perfección las plataformas de las sierras; es la única manera de superar algunos agujeros. Aparte de esto, la otra sorpresa desagradable que queda es la mayor presencia de



El ritmo empieza a acelerarse, ya que estos Mundos de castillos son mucho más exigentes que los del Modo Original 1985. El primer cambio lo notarás en la mayor velocidad de las Barras de Fuego, que resultan mucho más difíciles de esquivar. Por muy hábil que seas, te llevarán por el camino de la amargura. El segundo cambio importante es la mayor cantidad de enemigos "normales" en según que zonas. Procura tomar la ruta elevada, ya que podrás superar el primer agujero grande sin problemas. A continuación, si puedes, ejecuta un salto en carrera sobre el Koopa Troopa. Sería muy raro que dispusieras de bolas de fuego a estas alturas, así que utiliza la plataforma para saltar sobre la cabeza de Bowser. Descubrirás que Bowser, en realidad, es un Goomba.

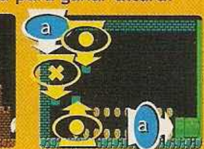


Más saltos complicados. La abundancia de Koopa Paratroopas puede representar un problema, así que liquídalos de uno en uno. Vale la pena que te acerques a las zonas de bonificación bajo tierra y en las nubes. Otra novedad la tienes en el Trampolín Verde que levanta su parte frontal más adelante; pierde el tiempo que sea necesario para dominarlo (en el salto de Mario). En este Mundo no los tienes que utilizar, pero puedes acceder a una Vida Extra si te decides.

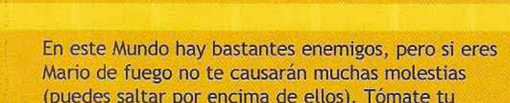




Muchos más saltos de órdago; si eres Mario normal será mejor que busques un Reforzador o dos. Consulta los mapas y tómate tu tiempo, ya que muchos saltos son súper difíciles (sobre todo el que hay antes de la estrella Invencible). Aprovéchate de los Koopa Troopas para sumar puntos, y en la zona de bonificación bajo tierra procura no golpear al Veneno Escondido. Para llegar a la plataforma puente, utiliza a Super Mario o a Mario de fuego. Toma carrerilla para ganar altura.

Una palabra basta para describir este mundo: frenético. Los Cheep Cheeps llueven del cielo a millares; lo primero que se te ocurrirá es tomar las de Villadiego, pero hay muchas plataformas pequeñas, y resulta imposible (además, los Koopa Troopas patrullan por las zonas más peliagudas). Afronta cada plataforma a medida que se suceden: acércate al borde, mira hacia arriba con previsión y, en caso de que todavía no hayas aprendido la lección, vuelve a mirar antes de saltar (o incluso para y consulta en el mapa) si no quieres dártela contra un Koopa. Procura hacerte con el Reforzador, ya que te irá de perlas en el Mundo siguiente.



En este Mundo hay bastantes enemigos, pero si eres Mario de fuego no te causarán muchas molestias (puedes saltar por encima de ellos). Tómate tu tiempo en el primer salto sobre lava y procura decidirte por la ruta inferior cuando llegues al pasillo posterior de las Barras de Fuego (nada que no puedas superar con un poco de precaución y paciencia). Las bolas de fuego de Bowser te pondrán en serios aprietos, sobre todo por culpa de la colocación de algunas plataformas. Si dudas, es mejor que retrocedas. Por desgracia, en este mundo no puedes saltar por encima de Bowser, ya que hay una pared en tu camino, por lo que no te queda más remedio que pelarlo con bolas de fuego o pasar por debajo. Descubrirás que, en realidad, Bowser es un Koopa Troopa disfrazado.





NO TE OLVIDES DE LOS PORTALES, O MARIO SE PERDERÁ

MUNDO 3.1
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Otro mundo complicado que presenta una ruta poco usual (Zona Umbral que te devolverá al Mundo 1). Acaba con el Hammer Bros y prosigue recogiendo tantas bonificaciones como puedas. Pasa de la primera zona de bonificación subterránea, ya

MUNDO 3.2
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Es el primer Mundo sumergido y, tal y como era de esperar, resulta mucho más complicado que los vistos hasta ahora. Lo mejor que puedes hacer es optar por un avance lento pero metódico: procura pisar tierra firme siempre que puedas. Hay

MUNDO 3.3
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

MUNDO 3.4
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Bastante sencillo si lo comparamos con los dos últimos castillos que has visitado. En éste, Mario debe seguir la ruta correcta (no te costará si estudias el mapa). Los dos primeros saltos son difíciles y debes calcularlos a la perfección para llegar a buen término. El

MUNDO 4.1
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

En este mundo te enfrentarás a algunos saltos y maniobras de órdago, por lo que te valdrá más la maña que la fuerza (recuerda que el malvado Lakitu vuelve a la carga). También tenemos la primera Planta Carnívora Roja. El salto en el agua, al que le

MUNDO 4.2
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Un mundo de pesadilla por culpa de Lakitu y los dichosos Hammer Bros. Avanza hasta superar los cañones (sólo estás a salvo en el punto más alto) y pisotea a Lakitu en cuanto aparezca. Si no dispones

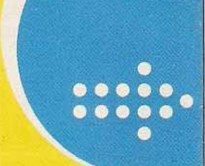
MUNDO 4.3
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Al igual que en los mundos 1.3 y 3.3, te encontrarás un montón de saltos de precisión muy largos acompañados de una plétora de plataformas móviles que se derrumban o que se balancean. Aunque puede llegar a aburrir, la práctica es imprescindible y, si la dominas, conseguirás avanzar

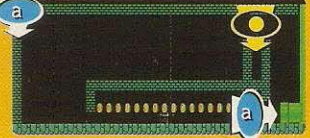
MUNDO 4.4
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

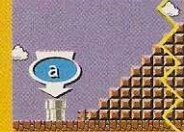
Otro castillo difícil, sobre todo por culpa de las enormes Barras de Fuego que se mueven a una velocidad de vértigo. Si no dispones de bolas de fuego, el avance es casi imposible ante tanto Goomba y Koopa Troopa

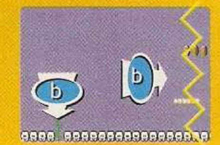


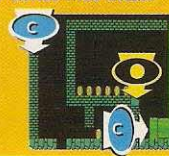


que te conduce a la Zona Umbral anterior, y avanza hasta la segunda; desde aquí saldrás al lado del Bloque Enredadera. Recoge el Reforzador, golpea el Bloque de la Enredadera y sube a la zona de bonificación de las nubes. Deberás utilizar a Super o Mario de fuego para alcanzar zonas más altas.





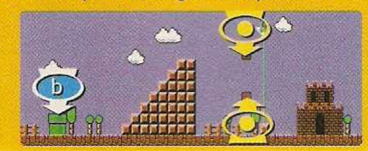




unos cuantos Koopa Troopas, de los que podrás desprenderte sin problemas; cuidado, con los Bloobers. A veces, la complicación del escenario hace que resulte difícil distinguirlos para poder esquivarlos. Utiliza los Bloques de Monedas Escondidas que hay al lado del Mástil para conseguir más puntos.







proyectas desde el Trampolín Verde conseguirás llegar hasta el Koopa Troopa Rojo, pero será mejor que no lo hagas y optes por recoger el Reforzador. Antes de salir de este mundo recoge la máxima bonificación en el Mástil. Para alguien con tu experiencia y tu saber hacer, esquivar al Koopa Paratroopa (o liquidarlo con bolas de fuego, si dispones de ellas) es pan comido.



estrecho pasadizo que viene después de la Planta Carnívora está chupado siempre y cuando mantengas pulsado B (Mario puede correr por el fondo, mientras que Super o Mario de fuego deberán desplazarse por la plataforma elevada). Una vez superado, se trata de esquivar a los Podoboos y las Barras de Fuego. No hay plataforma alguna sobre la cabeza de Bowser, así que pasa por debajo. En realidad es un Buzzy Beetle.



precede el trampolín, es de aúpa. Lo mejor que puedes hacer es pararte en los bloques con signo de interrogación que hay al lado e iniciar una carrerilla. Pásate por las zonas de bonificación del subsuelo y del cielo; lo malo es que esta última te devolverá a una zona previa de este Mundo.







de bolas de fuego, te costará horrores acabar con el primer Hammer Bros (si bien puedes atraerlo hacia la izquierda, pararte en el Bloque de Monedas y saltar por encima de él). Para superar al segundo, métete en la zona de bonificación bajo tierra (si eres Super Mario, recoge el Reforzador).





mucho más fácil el mundo. Aprovecha la velocidad extra de Super Mario siempre que puedas. El segundo Trampolín sólo te sacará de un apuro si intentas recoger todas las monedas. Si eres Super o Mario de fuego, casi todos estos saltos son más sencillos. Procura recoger el Reforzador si te encuentras en el cuerpo del pequeño Mario. Pero ten cuidado cuando saltes a por el Mástil. No se te ocurra arruinar el trabajo posterior con un salto pésimo.



(sobre todo por culpa de estos últimos, ya que debes esquivar los caparazones que rebotan). La quinta Barra de Fuego parece diseñada por el mismo diablo; deberás ejecutar un salto en caRrera, deslizarte por la pared, impulsarte hacia arriba y hacia a la izquierda, y abandonar de un salto en cuanto la Barra se mueva. Corre bajo el Hammer Bros, quédate en el fondo, mantén pulsado B y supera el foso de lava sin parar. En realidad es un Spiny.



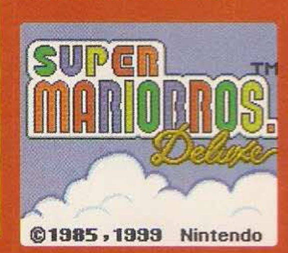
los jugetes de SUPER MARIO

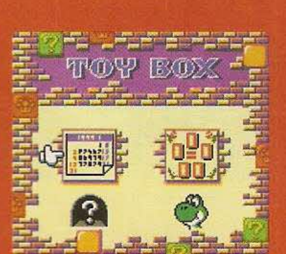
¡Haz un hueco en tu agenda para la próxima fiesta del Milenio!



Nintendo ha incluido un montón de novedades que seguro te mantendrán en la onda incluso cuando hayas completado todo el juego. En principio, la Caja de Juguetes se reduce a dos tramos: el Calendario y el Adivinador, pero el Agujero de Toad y el Buscador de Huevos de Yoshi serán tuyos cuando cumplas ciertos requisitos. Si dispones de Game Boy Printer puedes conseguir unas imágenes alucinantes.

CALENDARIO





El Calendario, al que podrás acceder sin necesidad de acumular excesivos puntos o de completar todos los mundos, es, tal y como sugiere su nombre, un calendario. Las fechas van de mayo de 1999 a diciembre de 3000 y puedes marcar cualquier fecha con una nota o un mensaje. Sin embargo, sólo sirve en estos casos:

- a) si no juegas a nada más que a Mario Bros,
- b) si eres un auténtico desastre organizativo.
- c) si esperas vivir 1000 años más.



Para marcar una fecha, pulsa A, elige "Mark", destaca la fecha en concreto y vuelve a pulsar A. Hecho esto, pulsa SELECT para pasar por las fechas elegidas. El juego ya trae tres fechas marcadas de antemano, y una de ellas coincide con la fecha de lanzamiento en Japón de *Super Mario Bros*. ¡Narcisistas!

BUSCA HUEVOS DE YOSHI

Este pequeño mecanismo pasa a la acción cuando encuentras el primer Huevo de Yoshi en el Modo Desafío. Cuando lo selecciones, buscará al azar por los 32 Mundos y, cuando pulses el botón A, irá reduciendo la velocidad hasta pararse; al final, mostrará el lugar en el que se encuentra el Huevo de Yoshi de ese mundo en particular (ya esté en un bloque escondido). Si no te gusta echar mano de nuestros mapas, es una buena manera de conseguir pistas sin aguar el desafío, si bien no puedes saber a priori qué mundo elegirá el juego.









LA BONDAD, LA GRACIA, LAS BOLAS DE FUEGO... PEQUEÑAS

MUNDO 5.1
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

No es demasiado difícil si lo comparamos con Mundos anteriores, pero debes andarte con ojo cuando pases por las Plantas Carnívoras invertidas (ejecuta saltos bajos y largos). Baja a la zona de bonificación bajo tierra para evitar un

MUNDO 5.2
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Un mundo complejo con diversas rutas y dos Zonas Umbral. Si eres Super Mario, puedes pasar a Mario de fuego. Si no, ve por la ruta inferior, revienta el Reforzador, persíguelo hacia la derecha y hazte con él. Un poco más adelante, abre un agujero en la izquierda,

MUNDO 5.3
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Otro nivel que exige saltos de gran precisión, y mucha valentía para acabar sano y salvo. La primera parte es un tanto extraña, ya que el escenario no para de girar sobre sí mismo hasta que Mario se mete por la tubería correcta. Si eres Super Mario, salta tras la primera

MUNDO 5.4
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Un castillo de acción frenética, gracias a la cantidad de pequeñas plataformas y a los numerosos y complicadísimos saltos. El mejor consejo que podemos ofrecerte es el siguiente: tómate tu tiempo. Hay muchas zonas tranquilas en las que puedes esperar el mejor momento para saltar.

MUNDO 6.1
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Comparado con Mundos anteriores, éste resulta de lo más tranquilo; tan sólo hay un par de tramos peliagudos. Corre bajo el primer Hammer Brother si no dispones de bolas de fuego para derrotarlo. Para acabar

MUNDO 6.2
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

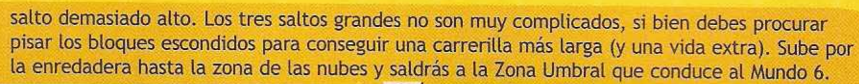
El segundo (y último) mundo sumergido. El problema principal lo plantea la endiablada colocación del coral rosa, que te obliga en más de una ocasión a zambullirte en medio de mogollón de Cheep Cheeps (al tiempo que te impide deshacerte de los Bloobers).

MUNDO 6.3
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

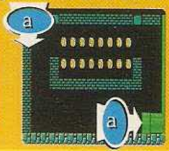
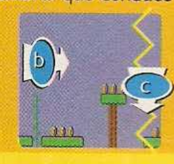
Una carrera frenética por un mundo infestado de Cheep Cheeps. No puedes cubrir muchas distancias a toda pastilla, ya que casi todas las plataformas son muy cortas (de hecho, hay algunas tan pequeñas que parece imposible valerse de ellas). Los Koopa Troopas Rojos no

MUNDO 6.4
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

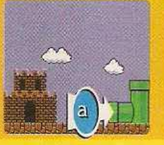
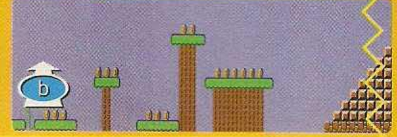
Otro castillo repleto de rutas a cuál más complicada (menos mal que, al igual que en el Mundo 3-4, basta con mirar el mapa). La primera Barra de Fuego no resulta fácil. Procura empezar a correr en la parte baja y frena cuando saltes la lava. Esquivarás sin



salto demasiado alto. Los tres saltos grandes no son muy complicados, si bien debes procurar pisar los bloques escondidos para conseguir una carrerilla más larga (y una vida extra). Sube por la enredadera hasta la zona de las nubes y saldrás a la Zona Umbral que conduce al Mundo 6.


machaca dos veces el bloque para que aparezca la Vida Extra y cambia de dirección. Caerá por el agujero. Te costará golpear el Bloque de la Enredadera, ya que debes saltar desde la plataforma móvil, pero la Zona Umbral que viene a continuación te conducirá al Mundo 8.

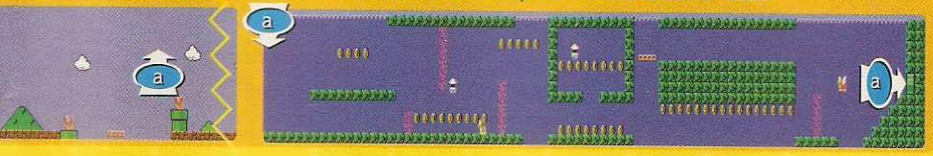

tubería y después ejecuta un salto en carrera hasta la tubería superior; métete antes de que llegue el Bloober. El último tramo; para saltar por las plataformas móviles deberás armarte de paciencia y mostrarte muy habilidoso (piensa que los Bullet Bills no paran de invadir la pantalla).



La ruta que tomes poco importa, pero procura esquivar las bolas de fuego de Bowser, ya que aquí son más problemáticas que nunca. Esta vez resulta demasiado arriesgado saltar sobre Bowser valiéndose de la plataforma: lanza bolas de fuego o pasa por debajo. Bowser, es un Lakitu.



con el segundo, destruye la plataforma que tiene debajo. Aunque puede resultar difícil bajar por la tubería, deberías acceder a la zona sumergida, ya que es muy sencilla (y te ahorrarás un salto de armas tomar). El último tramo de tuberías está chupado si avanzas con lentitud.



Como siempre, pégate al fondo siempre que sea posible y para de vez en cuando para controlar la situación. En muchos caos, es mejor esperar un Bloober para salir nadando a la carrera que intentar largarse cuando no mire. Utiliza los Bloques de Monedas del final para subir a lo más alto del Mástil.

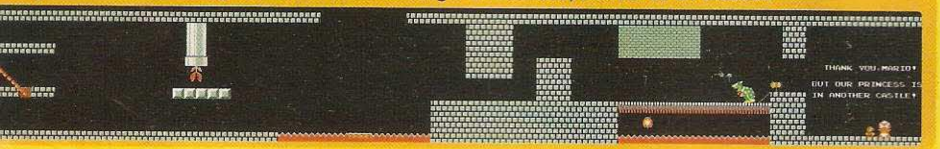




son muy problemáticos, pero en más de una ocasión toparás accidentalmente con un Koopa Troopa Verde. Sé metódico y no corras. En un par de ocasiones deberás superar un hueco valiéndote de un Koopa. Procura mantener pulsado B para conseguir un poco más de velocidad.



problemas a los Hammer Bros, pero para el segundo foso de lava deberás andarte con cuidado. No es demasiado difícil, pero debes calcular bien los saltos. Esta vez Bowser dispara martillos, pero no te costará liquidarlo con bolas de fuego. En realidad, Bowser es un Bloober.



EL ADIVINO



Más que un juego en sí, es una especie de divertimento. Selecciona una carta y espera a que te adivinen el futuro (puedes imprimir el resultado con la Game Boy Printer). Dependiendo de la suerte que tengas, podrás ver una de las cartas:



Princesa Toadstool - Extremadamente afortunado
Mario - Muy afortunado
Luigi - Afortunado
Koopa Shell - Desafortunado
Bowser - Extremadamente desafortunado

Aunque la suerte que te toque en ídem no afecta al juego, si consigues la carta de Extremadamente Afortunado recibirás como recompensa cinco Vidas Extra, con lo que podrás iniciar la partida con diez vidas en lugar de cinco (Modo Original 1985 y modo Super Mario Bros para Super Jugadores). Deberás repetir el juego cada vez que desconectes el cartucho. Aquí tienes una lista de las diferentes buenaventuras:

EXTREMADAMENTE AFORTUNADO



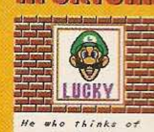
La suerte te espera en las nubes.
Trabaja duro y cosecharás bondades.
Los buenos amigos traen buenas noticias.
Las preocupaciones suelen esfumarse.
Con una Flor de Fuego vencerás a Bowser.
Mira debajo para ver lo que buscas.
Los vientos del sur despejan el cielo.
Sé comprensivo. La suerte durará.

MUY AFORTUNADO



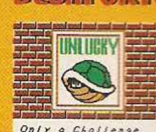
La suerte la trae el viento del este.
Los cuerpos activos albergan mentes activas.
Si miras al cielo verás Monedas Rojas.
Limpia tuberías y recibirás tu recompensa.
Las palabras del sabio ahuyentan al miedo.
Mira hacia arriba y darás con lo que buscas.

AFORTUNADO



Los enemigos se ocultan en las profundidades del agua.
Las viejas tonadas dan suerte.
Cuidado con los vientos del oeste.
El que piensa en ti está a tu lado.
La suerte se oculta en los ladrillos enteros.
Las soluciones están a tu alcance.
Los sentimientos compartidos serán comprendidos.

DESAFORTUNADO



Lo que buscas está justo a tu lado.
Hoy no encontrarás el amor verdadero.
Las disculpas sinceras refuerzan la amistad.
La Zona Umbral es la autopista hacia el éxito.
Si pisas los pinchos dañarás tus pies.
Si no miras dónde pisas puedes caerte.
Sólo un desafío despeja la mente.

EXTREMADAMENTE DESAFORTUNADO



Si cambias las viejas costumbres obtendrás nuevos éxitos.
Los Koopas voladores arruinan tu suerte.
Busca las respuestas en los consejos de un amigo.
El aliento de Bowser chamusca el futuro.
Si ganas una carrera alejarás los miedos.
Deja los sueños imposibles para los soñadores.



¡EL FINAL YA SE VISLUMBRA, PERO NO PIENSES QUE

MUNDO 7.1
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Un nivel bastante fácil con apenas un par de saltos importantes. Debes tener mucho cuidado al cruzar el primer tramo de agua, ya que hay un montón de Cheep Cheeps (y unos cuantos Bullet Bills). Si

MUNDO 7.2
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

La primera parte de este Mundo se cimbrea de continuo y lo único que puedes hacer es bajar por la tubería. Sin embargo, no te será fácil llegar hasta la misma. Cuando llegues a la plataforma sólida que hay antes de los Koopas, déjate caer

MUNDO 7.3
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

Estás en un Mundo enorme, pero eso no debe desanimarte. Puedes superar casi todos los agujeros si echas mano de los Trampolines Verdes. Aprende a dominar esta técnica. Mantén pulsado B, salta encima y martillea A para ejecutar un salto enorme. Mario desaparecerá de

MUNDO 7.4
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Tienes que ser muy rápido si no quieres que te pille la primera Barra de Fuego. Pulsa ABAJO para mirar al fondo del primer foso y calcula tu descenso con cuidado. Utiliza el bloque del Reforzador para saltar a la plataforma móvil por el punto más alto. A continuación, no

MUNDO 8.1
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

En este Mundo te enfrentarás a los peores saltos del juego. Para superar el primero, toma carrerilla, salta sobre la cornisa y a continuación sobre los Koopas cuando bajen. Después, utiliza al Buzzy

MUNDO 8.2
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

Dirígete con cuidado hacia el Trampolín y luego súbete de un salto. Pulsa ABAJO de modo que puedas ver el suelo; salta a la escalera que hay debajo. El salto siguiente es muy difícil, ya que debes botar sobre el Koopa, golpear el Bloque y conducir a Mario a

MUNDO 8.3
LÍMITE DE TIEMPO: 300
ENEMIGOS:

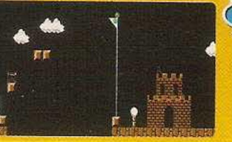
La primera parte es facilita, pero procura pisotear a Lakitu. En la plataforma más alta, ejecuta un salto en carrera para superar los agujeros siguientes. Si no dispones de bolas de fuego, la única forma de batir a los Hammer Bros es mediante carreras alocadas,

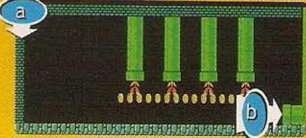
MUNDO 8.4
LÍMITE DE TIEMPO: 400
ENEMIGOS:

El último Mundo está compuesto por un sinfín de saltos endiablados y escenarios terroríficos. Para ejecutar el primer salto baja a la plataforma inferior y toma carrerilla. Utiliza al Koopa para rebotar hasta la primera

VA A SER FÁCIL!

quieres llegar a la tubería que conduce a las áreas de bonificación, deberás propulsarte mediante Koopas. Es más fácil decirlo que hacerlo, pero te lo pasarás pipa, y el esfuerzo merecerá la pena. Además de acumular un montón de puntos, podrás ahorrarte un par de Hammer Bros. Cuidado con el cañón que hay al lado del Mástil. Sería una lástima llegar hasta aquí y echarlo todo a perder.









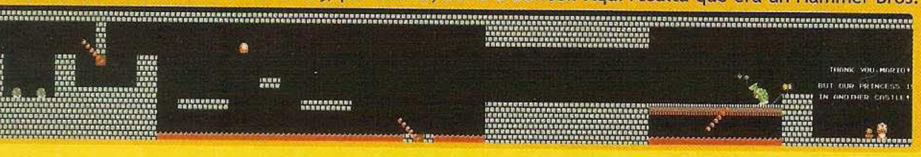
desde la plataforma móvil y después retrocede un tanto. Cuando salgan los Koopas, ejecuta un salto en carrera y rebota del segundo al tercer Koopa. El último tramo es una pesadilla, ya que no hay forma de acabar con Lakitu. Mantén pulsado B para ganar velocidad y no dejes de moverte.



la pantalla durante unos seis segundos, así que muévete deprisa hacia la izquierda y busca una plataforma sólida sobre la que puedas aterrizar. Puedes afrontar casi todos los saltos de esta forma, pero ten mucho cuidado al superar las Barras de Fuego del último tramo.



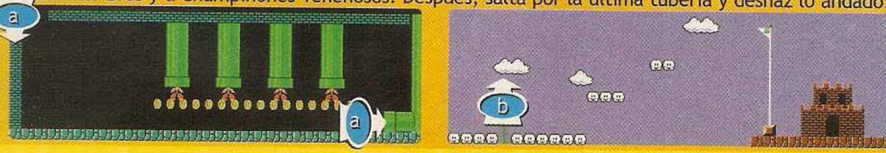
dejes de avanzar a saltos. Para superar la próxima Barra de Fuego deberás actuar con rapidez, si bien puedes acercarte bastante si te agachas a tiempo. Supera a saltos el siguiente tramo de agujeros para no morir hundido en la lava y, por último, burla a Bowser. Aquí resulta que era un Hammer Bros.



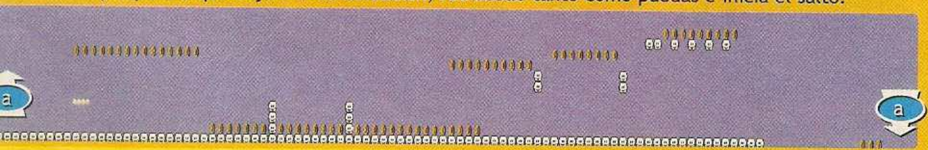
Beetle para liquidar al primer Hammer Bros. El segundo salto es más sencillo, pero deberás empezar a correr desde la tubería de la Planta. Si no las tienes todas a la hora de saltar a por el Mástil, baja al suelo. Procura no bajar a la zona de bonificación bajo el agua, o te llevará de vuelta al Mundo 5.



tierra firme (desde la plataforma de la izquierda, ejecuta un gran salto en cuanto el Koopa esté a punto de ponerse a tu altura). Sube por la enredadera para salir del nivel; si no deberás enfrentarte a Hammer Bros y a Champiñones Venenosos. Después, salta por la última tubería y deshaz lo andado.



emboscadas y grandes saltos. El segundo salto es quizá el más difícil del juego. Debes ejecutar un salto en carrera hacia el Trampolín, y de ahí sobre dos Koopas. La precisión es vital. Avanza a la carrera y espera a que bajen. A continuación, retrocede tanto como puedas e inicia el salto.



tubería y baja por ella. Recoge el Reforzador y baja por la siguiente tubería (deberás caer a la tubería desde lo alto). Salta sobre los Bloques de los Signos de Interrogación, pasa a la plataforma móvil, camina bajo el bloque solitario que hay antes de la Barra de Fuego y pega un salto.



ESTANCIA SECRETA DE TOAD



Podrás acceder a esta sala cuando completes el primer castillo (Mundo 1.4) en el modo Original 1985. En un principio tan sólo contiene a un solitario Toad sentado a una mesa. A medida que completes el resto de mundos aparecerán seis personajes Toad más y la Princesa aparecerá una vez hayas superado el mundo 8.4. Cada personaje tiene su función particular, y muchas de ellas se han diseñado especialmente para la Game Boy

- Toad 1: Contiene cinco pancartas diferentes a las que puedes añadir texto.
- Toad 2: Contiene cinco pancartas diferentes. En la variedad está el gusto.
- Toad 3: Contiene 13 animaciones alucinantes de Mario y sus enemigos.
- Toad 4: Contiene diez fotos diferentes a las que puedes añadir texto.
- Toad 5: Contiene ocho logos y retratos diferentes. Cada uno tiene el suyo.
- Toad 6: Contiene cuatro pancartas diferentes (puedes escribir texto).
- Toad 7: Contiene 15 fotos de diversos gráficos del juego. ¡Qué sorpresa!
- Princesa: Contiene cuatro fotos diferentes (puedes hacer que aparezcan cuando enciendes el juego).

Además de las diferentes pancartas e imágenes, los Toads 1, 4, 6 y la Princesa utilizan la Función Melodía, que te permite crear una melodía introduciendo notas y símbolos en lugar de texto. Introduce tu tonada y selecciona END; a continuación pulsa Start para escuchar tu creación. En el caso de la Princesa, también oirás su melodía cuando conectes el juego.
La creación de melodías es sencilla cuando le pillas el tranquillo. En primer lugar, introduce un tipo de nota (cuarta, octava o dieciseisava, dependiendo de la longitud de nota que quieras) y luego tu melodía, que debe utilizar las letras mayúsculas de la A a la G. Puedes conseguir que cada nota sea una octava más alta o más baja, más aguda, una octava más alta y más aguda, o una octava más baja y aguda si pulsas en el símbolo de ajuste correspondiente justo después de introducir la nota que desees. También puedes especificar un "silencio" si utilizas un punto y aparte, e incluso mezclar notas si ajustas los símbolos cuando sea necesario. ¡No te cortes y experimenta!



DOS GAME BOYS Y DOS CARTUCHOS DEL JUEGO. ESO ES

SUPER MARIO modo VS.

El Modo Vs. es una carrera frenética hacia la meta en la que puedes enfrentarte a otro jugador si dispones del cable para enlazar dos Game Boys (también necesitaréis dos copias del juego). Para los jugadores solitarios, también hay un modo secreto, Tú Contra Boo, que te permite competir por los mismo Mundos contra un rival controlado por el ordenador. Las reglas básicas del modo Vs. son:

El ganador es el primer jugador que llega al Mástil o al Bowser del final.

Si se agota el tiempo o ambos jugadores mueren a la vez, el jugador con más Monedas será el ganador.

Si un jugador muere, el otro puede continuar durante unos segundos. Si muere durante esos segundos, ganará el que tenga más monedas.

TRUCOS PARA EL MODO VS.

Si te gusta humillar a tus rivales con estilo, no te queda más remedio que prepararte a fondo. Para que la humillación sea completa, no dudes en seguir nuestros consejos.

- Si consigues encontrar una estrella invencible durante la partida, saca provecho del impulso de velocidad.
- Procura no golpear ningún bloque Reforzador si eres invencible, ya que se te acabará la invencibilidad de golpe.
- Puedes obstaculizar momentáneamente el avance de tu rival si lanzas unas cuantas bolas de fuego contra su retaguardia.
- Si Mario (o incluso Luigi) recoge una Flor de Fuego, recibirás a cambio cinco monedas extra.
- Debes acostumbrarte a las apariciones del personaje del otro jugador en el escenario de tu pantalla. A veces distrae, pero debes aprender a ignorarlo y concentrarte en lo que hace tu personaje. Concentración; es la esencia en este modo.

MODO TÚ CONTRA BOO

Si no conoces a nadie que tenga una Game Boy, puedes competir contra un rival controlado por el ordenador; se trata de un pequeño fantasma llamado Boo. Para acceder al modo Tú Contra Boo debes conseguir más de 100.000 puntos en el Modo Original 1985.

Correrás por los mismo Mundos que en el Modo Vs. y el objetivo consiste en llegar el primero al Mástil o al Bowser al final de cada Mundo. Es más difícil que ganar a un rival humano, ya que las trampas no afectan al pequeño Boo.

Al principio, Boo va muy lento, por lo que no te costará ganarle en casi todos los Mundos. Si consigues sacar un buen margen, el fantasma de Boo en ese mundo en concreto cambiará de color y será algo más rápido que antes. Empieza de blanco, sigue de rosa y acaba de negro si es que consigues ganarle por tercera vez. El objetivo final consiste en batir al Boo negro.

Si consigues derrotar a Boo, pero no por el margen suficiente como para que cambie de color, se apropiará de tu tiempo en ese Mundo y correrá a esa velocidad en los próximos Mundos. Eso quiere decir que si vuelves a intentar un Mundo que ya has ganado, deberás ir más rápido que antes para derrotar a Boo. Por suerte, puedes borrar esta información si eliges el Mundo y pulsas START.

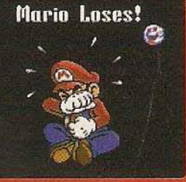
Un último consejo: si ves que vas muy mal, en lugar de aguantar hasta el final, pulsa Start y vuelve a intentarlo. También puedes salir por completo y regresar a la pantalla de selección de Mundo.

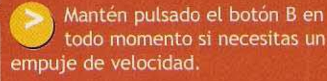


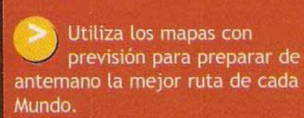


TRUCOS GENERALES

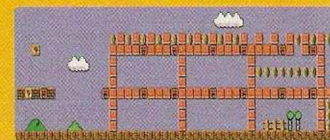
Aquí tienes una serie de consejos que sirven tanto si juegas contra un amigo como si compites contra el increíble Boo.

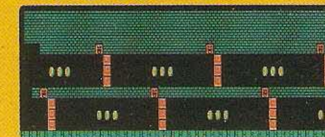






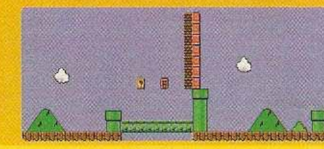
- En la pantalla de Selección de Mundo, pulsa SELECT y podrás elegir entre Mario, Super Mario y Mario de fuego (y lo mismo pasa con Luigi).
- Mantén pulsado el botón B en todo momento si necesitas un empuje de velocidad.
- Utiliza los mapas con previsión para preparar de antemano la mejor ruta de cada Mundo.
- En lugar de golpear un Bloque Cara para superar los Bloques Reversibles, procura saltar por encima. Es mucho más rápido.

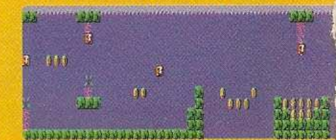






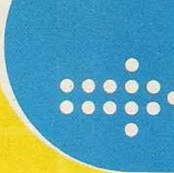












TODO LO QUE NECESITAS PARA ENFRENTARTE A UN COMPAÑERO

1.1

Una presentación tranquila de cara al caos que vendrá después. La masa de bloques que hay al principio puede ser complicada; será mejor que pases por encima y corras lo más rápido que puedas para cruzar los huecos. A lo largo del resto, ve por la parte baja, pero para superar la increíble torre de bloques del final, procura golpear el Bloque Cara que hay delante de la cuesta si quieres ahorrarte unos cuantos segundos.

1.2

La cosa parece fácil al principio de este Mundo. Decídete por la ruta superior en detrimento de la inferior. A la más mínima oportunidad, salta a lo alto de la pantalla para esquivar el millar de obstáculos que hay por debajo. Así cruzarás casi todo el mundo sin sudar la camiseta. Al final, procura golpear el Bloque Cara y pasar sobre los bloques, en lugar de pasar por debajo y trepar por la pared.

1.3

Por primera vez te encontrarás con Bloques 123, y debes aprender a tratar con ellos si quieres seguir avanzando. En esta ocasión, procura colocarte sobre los Bloques 123 y salta sobre cualquier agujero. Eso es mejor que caer a la parte baja de la pantalla. Debes tomarte tu tiempo para superar la curva en zigzag que hay a la mitad del Mundo, ya que puede provocarte más de un dolor de cabeza (sobre todo en el modo Tú contra Boo).

1.4

El debut de los Bloques Puntiagudos. Cuando se activa un Bloque 123, pasa a tener un montón de pinchos. Los saltos en carrera son primordiales para superar los primeros tramos de Bloques Puntiagudos, y hacia el final deberás echar mano de saltos enormes y calculados para pasar sobre los fosos de lava. Cuidado con el laberinto que hay, ya que puedes perder muchísimo tiempo. Al final, pasa por debajo de Bowser para completar el Mundo.

2.1

Los Bloques Trampolín aparecen por primera vez y son tan molestos como abundantes. Asegúrate de iniciar el nivel con Super Mario o Mario de fuego para poder destrozar los ladrillos que bloquean tu avance cerca de la salida. El resto del mundo es bastante flojito, pero hacia el final deberás golpear el Bloque Cara a toda pastilla para subir la cuesta que conduce a la salida como alma que lleva el diablo.

2.2

Pégate al fondo siempre que puedas, pero ten mucho cuidado cuando debas pasar por los Bloques Puntiagudos; si crees que estás a punto de pegártela, lo mejor que puedes hacer es bucear hacia el fondo. Aparte de los Bloques Puntiagudos, no hay muchos más obstáculos serios, excepto algún que otro callejón sin salida. Si echas una ojeada al mapa de vez en cuando, te evitarás pérdidas de tiempo innecesarias.

2.3

En este Mundo, lo más importante es avanzar con firmeza y controlar en todo momento los Bloques 123, ya que muchas plataformas pueden transformarse en Bloques Puntiagudos bajo tus pies sin previo aviso. Aunque parezca mentira, te irá mucho mejor Mario que Super Mario para este mundo, ya que es mucho más seguro pasar por debajo de los Bloques Puntiagudos que saltar por encima o perder tiempo golpeando los Bloques 123.

2.4

Sin lugar a dudas, es el más duro de todos, sobre todo por culpa de la gran cantidad de Bloques Puntiagudos que aparecen en la última mitad del Mundo. Empieza con Mario para colarte por todos los huecos y resquicios posibles. Si dominas la técnica de los saltos a la perfección, intenta subir a lo más alto del Mundo y cruzarlo a saltos a través de los bloques 123.



SUPER MARIO album

¡Si no decís "patata", me enfado!

Uno de los rasgos más simpáticos del juego es la adición del Álbum de Fotos, donde se guardan las fotografías de las diversas tareas completadas y de los eventos activados. Conviene que revises el Álbum después de cada partida y compruebes cuántas fotos has acumulado. Aun cuando termines el juego entero, siempre queda el incentivo de repetir para completar la colección. ¡Incluso puedes adornar tu habitación si las imprimes con la Game Boy Printer!

PÁGINA 1 - PREMIOS

Todas las fotos de esta página son premios que se obtienen en momentos clave del juego. Naturalmente, sólo las consigues al terminar una misión difícil, con un reto o larguísima.



Hollywood tiene los Oscar. Ahora, nosotros tenemos los Mario... ¿por servicios al mundo de los juegos?

Premio Toad: Consigue todas las Puntuaciones Objetivo.
Premio Peach: Hazte con las 96 Medallas de Retos.
Premio Mario: Termina el Mundo 8-4 en el Modo 1985 Original.
Premio Bowser: Completa los Recorridos Estrella.
Premio Yoshi: Termina Super Mario Bros para Super Jugadores.



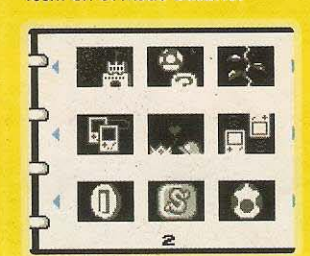


Fueron enemigos, pero no los olvidarás -ni olvidarás lo que les hiciste- mientras conserves estas fotos.

PÁGINA 2 - EVENTOS

Las fotos de esta página están relacionadas con eventos concretos que se producen a lo largo del juego.

Arriba Izquierda: Activa los Fuegos Artificiales al final.
Arriba Medio: Encuentra una Seta que te dé una vida.
Arriba Derecha: Descubre uno de los bloques enredadera.
Medio Izquierda: Juega en el Modo Vs. contra un amigo.
Medio Medio: Rescata a la Princesa (completa el Modo 1985 Original).
Medio Derecha: Intercambia récordes mediante el enlace infrarrojo de la GB.
Abajo Izquierda: Consigue todas las Medallas de Moneda Roja en el Modo Desafío.
Abajo Medio: Consigue todas las Medallas de Puntuación Objetivo del Modo Desafío.
Abajo Derecha: Consigue todas las Medallas Huevo de Yoshi en el Modo Desafío.

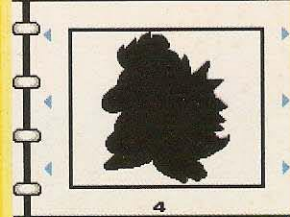




PÁGINA 3 - ENEMIGOS

En esta página pueden aparecer todos los enemigos del juego. Aquí llevas el registro de todos los adversarios a los que has destrozado durante la aventura con tus bolas de fuego, golpes y pisotones.

Goomba: Pisotón, bola de fuego, caparazón o paliza mortal.
Bloober: Bola de fuego submarina, pisotón sobre el suelo.
Lakitu: Pisotón o bola de fuego que lo derriba de su nube.
Cheep Cheep: Ver Bloober.
Hammer Bros: Pisotón, bola de fuego, caparazón o paliza.





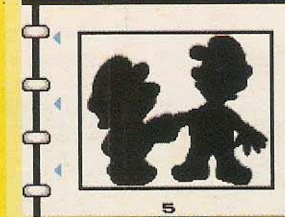


No es tan difícil como un puzzle de 1000 piezas, pero siempre tiene gracia completarlo.

PÁGINA 4 - PUZZLE 1

Este puzzle, como en todos los buenos álbumes de pegatinas, se divide en cuatro partes distintas completa el Modo 1985 para poder ver la imagen completa.

Arriba Izquierda: Mata a Bowser en el Mundo 1-4 con bolas de fuego.
Arriba Derecha: Mata a Bowser en el Mundo 3-4 con bolas de fuego.
Abajo Izquierda: Mata a Bowser en el Mundo 2-4 con bolas de fuego.
Abajo Derecha: Mata a Bowser en el Mundo 4-4 con bolas de fuego.





Y si quieres más de lo mismo, basta con cumplir otras cuatro tareas.

PÁGINA 5 - PUZZLE 2

Para verlo, tienes que derrotar Bowsers en el Modo 1985.

Arriba Izquierda: Mata a Bowser en el Mundo 5-4 con bolas de fuego.
Arriba Derecha: Mata a Bowser en el Mundo 7-4 con bolas de fuego.
Abajo Izquierda: Mata a Bowser en el Mundo 6-4 con bolas de fuego.
Abajo Derecha: Mata a Bowser en el Mundo 8-4 con bolas de fuego.



Siempre está bien poder volver a ver los eventos que has vivido con Mario en un juego determinado. ¡Y no te cobran nada por revelarlas!





¿HAS ENCONTRADO A MEW?

nosotros si . . .



BLAZE
PACK DOBLE QUE INCLUYE
FlexiLight/LinkCable
LO ULTIMO EN PACKS PARA 2 JUGADORES!
POKéMON

PACK DOBLE:
INCLUYE LAMPARA Y CABLE LINK

CABLE LINK UNIVERSAL:
VALIDO PARA TODAS LAS GAMEBOY™

CARTERAS PARA GUARDAR TU GAMEBOY™
Y ACCESORIOS



ARDISTEL
www.ardist el.com
Tfno. Consul ta 906 30 15 02
Cost e m ximo de la llamada 48 ptas.min.